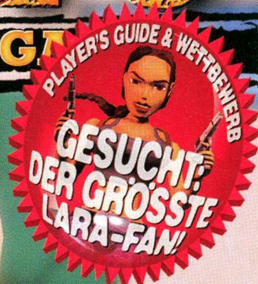
2/99 CYBERMEDIA

DIE SCHLECHTESTEN SPIELE ALLER ZEITEN

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MANIAC

PLAYSTATION·NINTENDO·SEGA



NUR FÜR DIE PLAYSTATION

TEST: Ridge Racer4

91% für den Nobel-Hobel

NUR FÜR DAS NINTENDO 64

TEST: Rogue Squadron

75% für die Star-Wars-Helden

32-BIT-DEBÜT

Indiana Jones

Peitschen-Power auf der Playstation

WAS TAUGT SEGAS TRAUMKONSOLE?

Dreamcast

Virtua Fighter 3tb und alle anderen Spiele im Test



MACH MICH KRANK, SCHWESTER.

Hast Du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die Dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich Offensiv- und Defensivtechniken zuhauen, daß die Schwarte kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen Du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird – alles auf zwei unabhängigen CDs. Oder ziehst Du privat auch nur Jogginghosen an?





Virgin INTERACTIVE



PlayStation

CAPCOM



LUXUS-SPIELZEUG

Den harten Kern der Konsolen-Fans kann das schöne Wort "kostspielig" nicht schrecken – wenn sich eine neue Konsolengeneration anschickt, die alte abzulösen, spielt schnödes Geld plötzlich keine Rolle mehr.

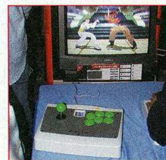
Am 27. November feiert das Sega Dreamcast sein Debüt in Japan, und alle Welt will dabeisein. Die ersten Dreamcast-Konsolen sickern nur wenige Tage nach dem Japan-Start auf den deutschen Markt – auch hier gibt's bekanntlich ein paar hundert Fans, die grundsätzlich nicht warten können. So werden die ersten Geräte noch für 780 bis 900 Mark verkauft: eine Summe, die sich aus dem japanischen Preis (umgerechnet 400 Mark), Einfuhrzöllen und Fernost-Versandkosten gerade noch nachvollziehen läßt. Kaum haben die ersten Import-Händler ihre Lager jedoch geleert, schießt der Preis in die Höhe. Anfang Dezember verlangen einige Händler bereits 2.500 Mark für Konsole plus aller vier verfügbaren Spiele. Ob Ihr's glaubt oder nicht: Auch zu diesem Preis finden sich noch ein paar unerschrockene Käufer.

Das Phänomen "Ich will mein Dreamcast jetzt – koste es, was es wolle" beschränkt sich nicht auf die hartnäckige deutsche Import-Szene, sondern sorgt auch in Übersee für klingelnde Kassen. Denn in Japan war das erste Dreamcast-Shipment (immerhin 150.000 Geräte) binnen weniger Stunden ausverkauft, und die Exporteure konnten nur einen Bruchteil der versprochenen Konsolen via Hong-Kong nach Amerika und Europa liefern. Von 400 US-Dollar klettert der Preis innerhalb von drei Tagen schließlich auf 650 Dollar, umgerechnet über 1.000 Mark – ohne Spiel versteht sich. Auch jenseits von Platinum, Budget und Sonderangebot läßt sich auf dem Videospielmarkt also noch Geld verdienen – vorausgesetzt, man verkauft zur richtigen Zeit am richtigen Ort.



"Ridge Racer 4" (Namco, 1998)





Begehrt: Wenige Stunden nach dem Dreamcast-Debüt waren in Japan bereits 150.000 Einheiten abgesetzt. Die letzte Kundenschlange in Akihabara, Tokyo, hatte sich kaum aufgelöst (Bild oben: Freitag vormittag, 27. November), da sickerten ein paar Geräte nach Deutschland und in die USA. Dort zahlten Sega-Fans für ein fabrikfrisches Gerät nahezu jeden Preis. Das beliebteste Spiel war erwartungsgemäß Virtua Fighter 3tb, das bestverkaufte Zubehör der zur Highend-Prügelei passende Special-Stick (Bild unten) – beide Produkte waren sofort ausverkauft und bis zum zweiten Auslieferung weltweit nicht mehr zu bekommen.

THE MAN!ACS

MAN!AC

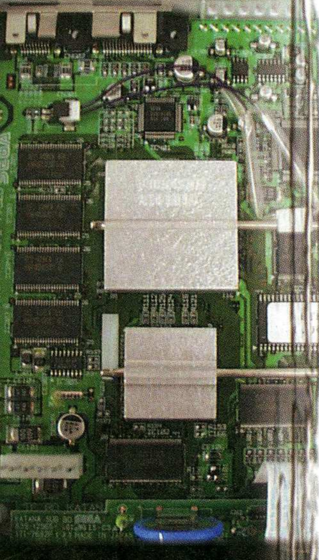


NEWS

FEATURE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



12 Knochenbruch und Hautabschürfungen sind passé: Codemasters präsentiert eine packende Mountainbike-Simulation.

30 Schau mir auf die Chips, Kleiner: Segas Dreamcast im MAN!AC-Härtetest.



6 Der Mann mit Hut und Peitsche forscht auf der Playstation: LucasArts enthüllt ein bombastisches 3D-Action-Adventure mit Indiana Jones.

PRESENTS

PAL-TESTS


60 A Bugs Life PS


50 Box Champions PS


69 Bust a Move 4 PS


69 Bust a Move 3DX N64


58 Centre Court Tennis N64

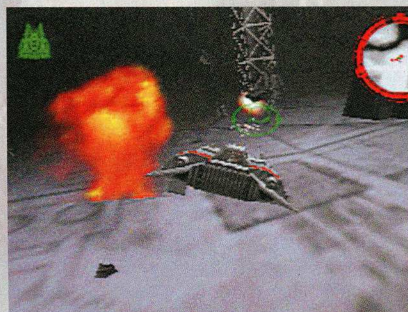

72 Knife Edge N64


63 Madden '99 N64


62 NBA Live 99 PS N64


55 NHL Breakaway 99 N64


64 Rakuga Kids N64


70 Rogue Squadron N64


59 Rival Schools PS


68 Rush 2 N64


72 S.C.A.R.S. N64


56 Test Drive 4x4 PS


66 Tiger Woods Golf 99 PS


54 X Games Pro Boarder PS

IMPORT-TESTS

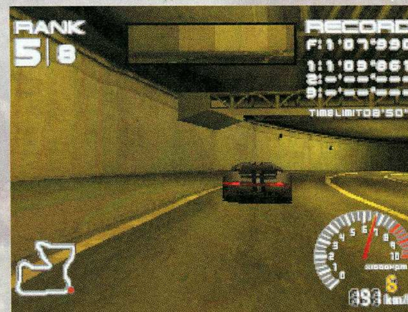

46 Brigandine PS


38 Godzilla Generations DC


41 Golden Nugget N64


40 Magical Tetris N64


40 Nightmare Creatures N64



42 Ridge Racer Type 4 PS


39 Penpen Tri-Icelon DC


48 R-Type Delta PS


36 Virtua Fighter 3tb DC

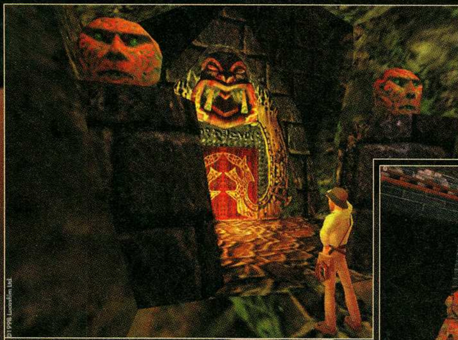


41 Tetris 64 N64


46 Tiny Toon Adventures PS

INDIANA JONES und der TURM VON BABEL

Archäologie-

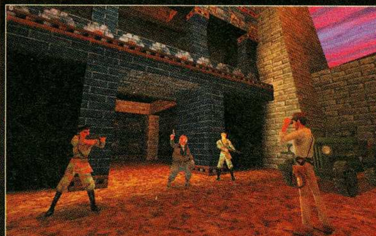


©1998 Lucasfilm Ltd.

Selbst für einen Teufelskerl wie Indy ist hier guter Rat teuer: Das "Tor der Dämonen" bleibt geschlossen!

Anmerkung: Alle Bildschirmfotos auf diesen Seiten entstammen der PC-Version. Die Playstation-Fassung verwendet die gleichen Kulissen aber in geringerer Auflösung und mit weniger Farben.

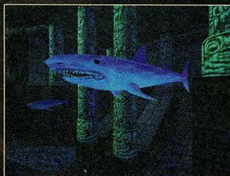
Das Abenteuer hat einen Namen: Der sympathische Schlapphut Indiana Jones forscht wieder und macht sich auf die Suche nach dem Turm von Babel.



Schlechte Karten: Der Eingang des Turms von Babel wird von russischen Agenten gesichert.



Viel Zeit bleibt dem Abenteurer Dr. "Indiana" Jones nie, um seinem Job als Geschichtslehrer nachzukommen – der Archäologe mit Schlangen-Paranoia schätzt gefährliche Expeditionen mehr als trockene Lektionen. Die Geschichte von Indys Playstation-Debüt beginnt mit dem Ende des zweiten Weltkriegs. Wir schreiben das Jahr 1947, und der kalte Krieg zwischen den Supermächten USA und der Sowjetunion spitzt sich zu. Die Sowjets sind besessen davon, den biblischen "Turm von Babel" zu entdecken: Dieses monumentale Bauwerk entstand in der gotteslästerlichen Absicht, endlos in den Himmel zu bauen und damit die grenzenlose Stärke des Menschen zu beweisen. Allerdings zürnte Gott der Legende nach dieser Anmaßung und plagte die Erbauer mit "fremder Zunge": Das größte Bauprojekt der Geschichte endete in einem Sprachengewirr, das Haß und Zerstörung zur Folge hatte.



Unter Wasser droht Indy, als Haifisch-Futter zu enden...

Doch einen kommunistischer Geheimdienstler interessieren bekanntlich weder Gott noch Sprachenforschung: Nach sowjetischen Recherchen befindet sich in den verborgenen Ruinen ein Dimensionstor, mit dessen Hilfe man dunkle Mächte beschwört. In dieser mysteriösen Höllenmaschine sehen die Russen das entscheidende Werkzeug, die Welt zu unterjochen.

Zwar sind westliche Spione bereits informiert, doch nur ein Mann kann die biblische Stätte aufspüren und dem Unheil zuvorkommen: Indiana Jones ist bereits auf dem Weg in den Nahen Osten. Schnell entwickelt sich die Expedition zu einem globalen Abenteuer. Nach Hinweisen von Indys alter Liebschaft Sophia Hapgood ist der sowjetische Physiker Gennadi Volodnikov bereits am Ziel! Er arbeitet eifrig an der teuflischen Maschine, doch die für den Betrieb erforderlichen Bestandteile sind über den ganzen Erdball verstreut. Pech für Indy, daß an allen Orten bereits kommunistische Agenten warten – die Odyssee wird zum Rennen gegen die Zeit...

Im Gegensatz zu PC-Abenteuerspielen wie

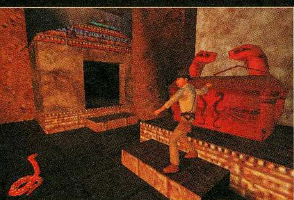


Im südamerikanischen Dschungel entdeckt Indy einen Maya-Tempel. Dort ist ein Bestandteil der "Infernal Machine" versteckt.

INDIANA JONES – EIN BEWEGTES LEBEN...

1899: Indy wird in Princeton, New Jersey geboren
1908: Wien: Der kleine Indy verliebt sich in die schöne Sophie
1909: Familien-Safari in Afrika mit Theodore Roosevelt
1913: Indy bei der Entdeckung des Grabes von Tut-Ench-Amun
1916: Indy im Grauen des 1. Weltkriegs, Affäre mit Mata Hari
1917: Indy in den vorrevolutionären Wirren Rußlands
1918: Indy in Rumänien – auf den Spuren des Vampir-Grafen Vlad
1918: Bei Verhandlungen lernt Indy Lawrence von Arabien kennen
1920: Indy macht in Chicago Bekanntschaft mit Mafia-Jäger Elliot Ness
1922: Bei Ausgrabungen in Delphi stirbt Indys Archäologie-Professor
1924: Bei einer Expedition in der Türkei erblickt Indy Noahs Arche
1925: Indy beendet Archäologie-Studium und erhält eine Professur
1928: Indy unterrichtet in einer Universität in New England
1933: In der Mongolei entdeckt Indy einen lebenden Triceratops
1934: In Ägypten bekommt Indy es mit lebenden Mumien zu tun
1935: Indy bekämpft eine Sekte - im zweiten Film "Tempel des Todes"
1936: Die "Jäger des verlorenen Schatzes" suchen die Bundeslade
1938: Indy erhält beim "Letzten Kreuzzug" ein Autogramm von Hitler
1939: Indy entdeckt die versunkene Stadt Atlantis, Nazis leider auch!
1940: Indy besiegt den vierten Reiter der Apokalypse – die Pest
1941: Indy kämpft mit einer Schlange um das "Goldene Flies"
1945: Hitler sucht nach dem Speer, der Jesus durchbohrte – umsonst.
1946: Der Schlüssel von König Salomon wird entziffert
1992: Indy lebt in New York und erläutert im "Museum of Natural History" jugendlichen Besuchern seine besondere Beziehung zur Geschichte des 20. Jahrhunderts...

-Action





Ob Schlangen (links) oder Skorpione (rechts): Indys Peitsche ist unentbehrlich. Später greift Dr. Jones allerdings zu größeren Kalibern!



Indy in den Tempelanlagen von Babel (oben) und in Maya-Katakomben: Macht Euch bereit für das Abenteuer!

"Indiana Jones and the Fate of Atlantis" wurde "Der Turm von Babel" nicht als "Point & Click"-Adventure, sondern als handfestes Action-Abenteuer konzipiert: Vorbild sind sowohl Story-Elemente der Filme, als auch erfolgreiche Spiele wie "Tomb Raider". "Indiana Jones und der Turm von Babel ist die rasante Fortsetzung der vorherigen Indy-Titel von LucasArts", sagt Projektleiter Hal Barwood, der einst Indy auf die Reise nach Atlantis schickte. "Indiana Jones definiert den Begriff Action-Held neu – perfekt für ein Spiel im Echtzeit-3D-Adventure-Genre." Gesagt, getan: Um der Thematik Leben einzuhauchen, spendiert Lucasarts dem nimmermüden Archäologen jede Menge Bewegungsmöglichkeiten. Genauso vielseitig wie die Schauplätze (von Babylon über die Bergregion Kasachstans bis hin zu aztekischen Pyramiden) sind auch Indys Aktionen. Enge Tunnels werden kriechend durchquert, klaffende Abgründe überspringt Ihr mit Riesensätzen. Doch auch Lianen-Schwingen, Klettern und Laufen ist notwendig, um in vertrackten Gebieten voller Gefahren zu überleben. Aktionsgeladene Spezialsequenzen schließlich fordern den ganzen Jones: Verfolgungsjagden, wie Ihr sie aus der rasanten Lorensequenz bei "Der Tempel des Todes" kennt, wechseln sich ab mit Wildwasserfahrten oder Hetzjagden durch den südamerikanischen Dschungel. Krabbelt dort ein Skorpion auf Euch zu, besinnt Ihr Euch auf Indys Naturtalent und laßt die Peitsche tanzen. Allerdings erfordert die heroische Aufgabe auch stärkere Kaliber, und so greift Ihr Euch von Gegnern zurückgelassene MPs, Gewehre und sogar Handgranaten und Bazookas. Je länger Ihr spielt, desto mächtiger wird Indy: Die nach und nach gefundenen Artefakte verleihen ihm magische Fähigkeiten – eine rätselhafte Macht versucht dadurch, den drohenden Mißbrauch der Höllenmaschine zu verhindern. *cb*

INDIANA JONES IM FILM – DER ABENTEURER-PROTOTYP

Jäger des verlorenen Schatzes — 1981



Regie: Steven Spielberg
Story: Indy auf der turbulenten Suche nach der verlorenen Bundeslade – Hitler will mit dem Bibel-Relikt seine Armeen unbesiegbar machen.
Gaststars: Karen Allen, Denholm Elliot, John Rhys-Davies
Urteil: Gelungenes Debüt: Furioser Actionfilm mit biblischer Thematik und edlem Dekor, gruseligem FX-Finale und jeder Menge Humor.

Indiana Jones und der Tempel des Todes — 1984



Regie: Steven Spielberg
Story: Indy flüchtet mit Freundin Willie nach Indien – und landet mitten im Tempel einer brutalen Sekte, die Kinder eines Dorfes versklavt.
Gaststars: Kate Capshaw, Dan Aykroyd
Urteil: Der schwächste Indy – aber immer noch einer der spektakulärsten und witzigsten Abenteuerfilme.

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug — 1989



Regie: Steven Spielberg
Story: Indy und sein Vater auf der Jagd nach dem heiligen Gral: Hitler trachtet mit dem Kelch Jesu nach Unsterblichkeit
Gaststars: Sean Connery, River Phoenix, John Rhys-Davies
Urteil: Ein krönender Abschluß der Trilogie – Sean Connery bereichert die furiose Jagd um den Globus mit Wortwitz und Charme.

Die Abenteuer des jungen Indiana Jones — 1992 - 1996





Regie: Dick Maas (Serie, 30 Folgen und mehrere TV-Filme)
Story: Indy's Jugend als Spiegel unseres Jahrhunderts: Von Picasso bis Freud, vom kaiserlichen Wien bis in die Hölle von Verdun.
Indy-Darsteller: Sean Patrick Flanery (Indy mit 16), Corey Carrier (Indy mit 10), George Hall (Indy mit 93)
Urteil: Aufwendig produzierte Historien-Häppchen mit hohem Unterhaltungswert: Indy macht (und ist Teil der) Geschichte.



TITEL
Der Turm von Babel
HERSTELLER
Lucasarts
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
März

Geschichte, wie wir sie lieben: Indy kehrt zurück und bestreitet sein erstes 3D-Action-Abenteuer.







Indy ahnt, was ihm blüht: Mit dem Sprung in die Lore, beginnt eine rasante Jagd durch das Bergwerk.





Knifflige Überholmanöver: Die aufgemotzten CPU-Kutschen sind ganz schön schnell unterwegs und lassen Euch nur ungern vorbei...

Rasende Renner

Berühmte Autorennen gibt es viele, doch kein Event ist so spektakulär wie die legendären 24 Stunden von LeMans – jetzt auch auf Eurer Playstation!



Zwischenfall im Tunnel: Nach einer Berührung (oben) kreiselt Euer Flitzer um die eigene Achse.

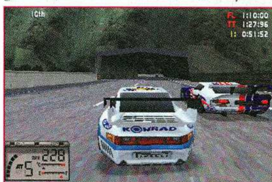


Premiere: Erstmals dürft Ihr bei einem Rennspiel auch die Reifensorte wählen!

In der Box: Links oben seht Ihr die sich ständig ändernde Plazierungsliste.



LeMans – in diesem PS-Marathon wird sowohl den Zuschauern als auch den Teams alles abverlangt. Eutechnyx, die englischen Designer von "Total Drivin'" und "C3 Racing", nutzen den hervorragenden Ruf der Rennstrecke für ihr neuestes Projekt. "LeMans" befindet sich noch in der Alpha-Phase. Dennoch orientiert sich das Spiel schon jetzt mehr am realen Rennsport als seine Action-Vorgänger: Sobald Ihr Porsche, BMW & Co. gewählt habt, legt Ihr im Standard-Setup Eure Reifen fest – Hersteller wie Pirelli und Goodyear sorgen mit unterschiedlichen Mischungen und Profilen für individuellen Grip. Schlüssel zum Sieg ist die Box – natürlich tretet Ihr bei "LeMans" auch zu kurzen Rennen an, aber sobald Ihr über längere Distanzen geht, sind Reparaturen unerläßlich. Bei der Einfahrt (beachtet das Limit von 60 km/h, oder Ihr riskiert eine 30-Sekunden-Strafe!) gebt Ihr der Crew Anweisungen, welche Arbeiten zu erledigen sind. Der Circuit von LeMans wurde übrigens bis ins Detail nachgebildet, und wird auch auf der Playstation so manchem Heißsporn Probleme bereiten. Selbst harmlose Geraden wie die "Mulsanne" sind durch zwei eingebaute Schikanen ein harter Belastungstest für Mensch und Maschine – anschließend bremst Ihr abrupt auf 90 km/h ab! Für "Ridge Racer"-Fahrer ist LeMans ein schwieriges Pflaster. Zum Glück wird es auch Kurse geben, die einfacher sind und mit opulenten Landschaftsdetails glänzen – ein serpentinenartiger Gebirgskurs war in unserer Version bereits spielbar. Als Bonus dürft Ihr während der Rennen die Tageszeit ändern – plötzlich kurvt Ihr in stockdunkler Nacht durch Tunnels und ärgert Euch über Konkurrenten, die Euch im Rückspiegel blenden. *cb*



Die Grafikroutine von "LeMans" basiert auf "Total Drivin'", störendes Texturgewaber wurde aber eliminiert.

TITEL	LeMans
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	2. Quartal '99

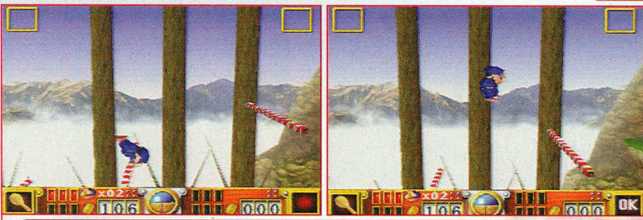
Rennspiel-Nachschub mit Elite-Herkunft: Superschnelle Flitzer beim 32-Bit-Motorsport-Marathon.

LANG, LÄNGER, LE MANS

MOTOR-LEGENDE LE MANS

Der Mythos von LeMans beginnt am 26. Mai 1923 um 16 Uhr: Das erste 24 Stunden-Rennen wird trotz widriger Hagelstürme im strömenden Regen eröffnet. Auf dem 17,262 Kilometer langen "Circuit Sarthoise" kämpfen 33 Motorsport-Pioniere um den Sieg – die Franzosen André Lagache und René Leonard gewinnen die überlegen. Von 1925 bis 1970 wurde der 24-Stunden-Event auch durch spektakuläre Starts bekannt. Die Piloten mußten quer über die Startgerade zu ihren Boliden rennen, sich in den Sitz schwingen und den Motor anlassen. Aufgrund von Sicherheitsbedenken startet man seit 1971 fliegend – überhaupt wird Sicherheit durch verbesserte Standards inzwischen größer geschrieben. Übrigens: Natürlich fahren die Piloten hier nicht 24 Stunden am Stück – die Regel besagt, daß ständig innerhalb des Teams gewechselt werden muß, und ein Fahrer innerhalb von sechs Stunden nicht länger als vier Stunden fahren darf. Außerdem muß die Gesamtzeit am Steuer unter 14 Stunden liegen: So wird trotz aller körperlichen und geistigen Anstrengungen unfallträchtigen Ermüdungserscheinungen vorgebeugt.




Gehupft wie geschwungen: Im Gegensatz zum 3D-Vorgänger setzt das neue "Goemon" auf traditionelle Jump'n-Run-Methoden.

Go Go Goemon!



Die Städte durchlauft Ihr in detaillierten 3D – hier besucht einer Eurer vier Helden die Gaststätte..

Zweiter N64-Anlauf des Japano-Helden

Gruselig und düster oder farbenfroh und lustig? Im Gegensatz zum kommenden "Castlevania 64" setzt Konami mit dem zweiten N64-"Goemon" auf ein verzweigtes Action-Adventure der humorvollen Sorte.


Schnell zurück: Die Steinmänner plumpsen Euch von allen Seiten in den Weg. Wer nicht aufpaßt, wird zerdrückt.



Jede gelöste Aufgabe schaltet neue Levels frei. Gegen Ende besucht Ihr auch ungewöhnliche Welten wie die Schildkröte rechts.



Der japanischste aller Konami-Spielehelden ist in Deutschland ein unregelmäßiger Gast: Das 8-Bit-Debüt gab's nur in Fernost, das 16-Bit-Debüt als von der Presse gefeiertes "Mystical Ninja" sogar mit deutschen Texten. Danach sparte sich Konami die Lokalisation weiterer Super-NES- und Playstation-Folgen, überraschte uns dafür aber mit dem ersten N64-Auftritt des Kabuki-Clowns: Mit seiner 360°-Rundum-Optik war "Mystical Ninja" (Test in MAN!AC 4/98) das grafisch aufregendste Spiel der Serie, inhaltlich aber schwächer als die detailverliebten Vorgänger.
Im zweiten N64-Anlauf versucht Konami deshalb eine Kombination aus neuer Grafik und traditionellen Spielaufgaben: Die Stadtszenen, in denen Ihr plaudert, einkauft und nach neuen Aufträgen Ausschau haltet, entfalten sich in "Mario 64"-ähnlicher 3D-Grafik, die dazwischenliegenden Jump'n'Run-Levels scrollen hingegen vorwiegend horizontal und erinnern damit an alte Zeiten. Wie in "Pandemonium" und "Tombi" wird die flache Ansicht durch Richtungsschwenks aufgelockert, frei suchen dürft Ihr Euch den Weg zum Ziel jedoch nicht.



Wie im Vorgänger stellen sich Euch die Levelwächter als 3D-Riesenroboter entgegen. Ihr wehrt Euch mit verschiedenen Schlägen und Raketen.







Schlag ins Wasser: Auch auf dem Meeresboden müßt Ihr Euch als Mech-Piloten wehren.






Neben Jump'n-Run-Levels und 3D-Duellen enthält jeder Level einen Stadtbummel, auf dem Ihr Tips und Vorrat sammelt.



Im Reich der Toten: Je nach Level wählt Ihr einen anderen der insgesamt vier "Goemon"-Helden. Hier schwimmt der kleinste des Quartetts der Unterwelt entgegen.




Eure erste Aufgabe stellt Euch ein begeisterter "Beatmania"-Spieler: Sucht Schallplatte, Kopfhörer und Mikro! Die japanischen Texte werden selbstverständlich ins Deutsche übersetzt.

Statt Prunkgrafik steht also wieder das schlaue Level-Design im Vordergrund, dem Ihr und Eure vier unterschiedlichen Spielfiguren mit Hüpfgeschick, schnellem Schlagarm und speziellen Bewegungsmanövern beikommt. Wie in "Zelda" und anderen Action-Adventures könnt Ihr viele Hindernisse verschieben, damit den Weg freiräumen, Feinde zerdrücken oder eine Steighilfe für höhergelegene Abschnitte schaffen.

Was Ihr in jeder der sechs bis acht grundverschiedenen Fantasy-Welten genau tun müßt, erfahrt Ihr aus dem Mund der Bevölkerung, die in den Städten ihrem braven Tagwerk nachgeht. Apropos: Der Wechsel zwischen Nacht und Tag wird durch Dämmerung und Morgengrauen dargestellt, auch spielerisch hat die Zeit Einfluß auf die Handlung.



Mit seinen japanischen Kostümen, Speisen und Klamotten, wirkt "Goemon" unzugänglicher als andere Konami-Spiele, doch die Eingewöhnungsphase wird Euch durch Gags und viele sympathische Ideen reich entlohnt.

Wer das Ungewöhnliche nicht scheut, sollte sich den PAL-Release der übersetzten Fassung im Einkaufskalender vormerken. *wi*



Im Geisterwald: Wie in "Pandemonium" und Sonys "Tombi" scrollt die 3D-Landschaft meist horizontal, verblüfft Euch aber auch mit Kamera- und Richtungswechsel.





TITEL: Goemon 2
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Nintendo 64
BRD-RELEASE: April

Traditionsbewußtes Action-Adventure – mal in 3D, mal klassisch scrollend, mit vielen Gags und Überraschungen.

KONAMIS HANDHELD OFFENSIVE

Spiele-Power für den Game Boy Color



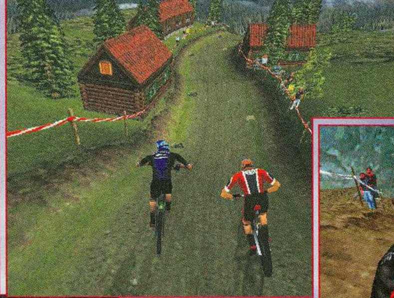
Um zu stürmen, lenkt Ihr in "NFL Blitz" nach schräg oben

Durch den US-Partner Midway erhält Konami massig Handheld-Nachschub: Noch bevor die eigenen Programmierer in Japan mit farbigen Game-Boy-Spielen auftrumpfen, wird Konami mehrere Umsetzungen bekannter US-Automaten für den Color Game Boy vermarkten. "NFL Blitz" sorgte bereits auf dem N64 und der Playstation für Laune, die Handheld-Fassung überrascht mit isometrischer Perspektive und FMV-ähnlichen Rempelattacken, die bei entsprechender Gelegenheit eingespielt werden. Die Game-Boy-Color-Version von "Mortal Kombat 4" wird ebenfalls in Deutschland erscheinen – da kein Blut fließt, fällt die Handheld-Version nicht unter den Bann der Bundesprüfstelle; so auch geschehen beim dritten Teil der dumpfen Prügelspielserie. "Rampage" hingegen orientiert sich in Levelaufbau und Grafikelementen genau an seinen großen Brüdern und scrollt absolut ruckelfrei. Spielerisch hat der Oldie jedoch bereits Langeweile-Staub angesetzt. *oe/wi*

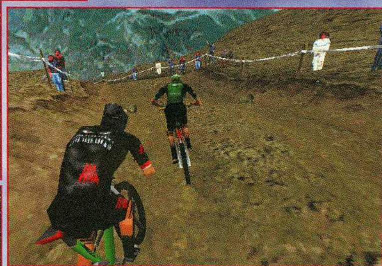


In "Rampage" stampft Ihr als Monster Häuser in den Boden.





NO FEAR



Die Natur ist zum Rasen da: Die "No Fear"-Sportler fahren über Stock und Stein, quer durch die Pampa.

Kopf-an-Kopf-Rennen gegen den einzigen Gegner: Hier die Vom-Sattel-Ansicht.

ABWÄRTS!

WORK in PROGRESS **Nach Rallystrapazen und Tourenwagen-Ausflügen setzt Codemasters nun auf Muskelkraft: Als Mountainbiker kennt Ihr keine Angst vor steilen Hängen.**

TITEL
No Fear Mountainbiking
HERSTELLER
Codemasters
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
April

Flott, herausfordernd, trendgerecht: Mit "No Fear"-Ambiente strampelt Ihr durch bergige Naturschutzgebiete.



Während bisherige Codemasters-Rennspiele im englischen Warwickshire gebastelt wurden, schraubt das schwedische Team UDS am neuen Codemasters-Flitzer. Konzeptionell folgt "No Fear Downhill Mountainbiking" eher "Colin McRae" denn einem gewöhnlichen Rennspiel: In erster Linie fahrt Ihr gegen die Uhr und stellt auf zehn steinigen Holperstrecken Bestzeiten auf. Da spannende Kopf-an-Kopf-Duelle aber nicht schaden können, schicken die Entwickler zumindest einen Gegner auf den Hindernisparcours. Rumpelt Ihr gemächlich über flache Bergstraßen, ist es schwer, schnell die Richtung zu wechseln. Tretet Ihr dagegen per X-Knopf ordentlich in die Pedale, rauscht Ihr problemlos durch Waldpassagen und steile Felstunnels. Bei solchen Schußfahrten solltet Ihr Euch rollen lassen: So schont Ihr Kräfte und erzielt höhere Geschwindigkeiten. Tut sich vor Euch plötzlich eine Kurve auf, bremst Ihr erst in letzter Sekunde und streckt das kurze Bein in der Kurven-Innenseite auf den Boden: So schlittert Ihr mit minimalem Tempoverlust elegant durch die Gefahrenzone. Wer sich dem Rausch der schnellen Bikes möglichst real hingeben will, schaltet in die Ego-Perspektive: Bäume, Absperrungen, Zuschauer und Sprungschanzen rasen an Euch vorbei, während heftiger Steuermanöver reißen kräftige Polygon-Arme den Lenker vor Euch herum. Um Punkte zu sammeln, nutzt Ihr bei spektakulären Weitsprüngen die "Air Time", um Stunts auszuführen – hier drohen naßforschen Amateuren allerdings schmerzhafte Crashs! *cb*



Sprung in die Tiefe: Nur Profis landen zielgenau auf der Trasse.

INTERVIEW MIT PETER ZETTERBERG, PRODUZENT UND MANAGING DIRECTOR VON UDS, SCHWEDEN.



Wie kam es zum Deal mit Codemasters?

PZ: Nun, wir entwickelten für Virgin das PC-Actionrennspiel "Ignition", und das hat Codemasters wohl beeindruckt. Mitte '97 bekamen wir das Angebot, ein Mountainbike-Spiel zu programmieren – wir sagten zu. Jetzt, etwa 14 Monate später, ist das Spiel zu 85% fertig. Allerdings arbeiten wir zur Zeit auch noch an einem Spiel für Psygnosis, dazu kann ich aber im Moment noch nichts sagen.

Wie sah denn die Zusammenarbeit mit dem Codemasters-Team in England aus? Wurde etwa die Grafikroutine von "Colin McRae" verwendet?

PZ: Nein, ganz und gar nicht! In technischer Hinsicht entwickeln wir das Spiel zu 100% selber – ohne Code-Fragmente bisheriger Codemasters-Titel. Allerdings unterstützte man uns in Sachen Physik: Sowohl die Herangehensweise, als auch die Playstation-taugliche Umsetzung realistischer Schwerkraft- und Geländeeffekte entstand in enger Kooperation mit Codemasters in Warwickshire.

Es gibt sehr wenige Fahrrad-Simulationen auf der Playstation – ist es eigentlich schwer, die Fahrphysik solcher Gefährte umzusetzen?

PZ: Das Hauptproblem war nicht die physikalische Grundlage, sondern die Umsetzung auf die Playstation. Im Gegensatz zur PC-Version müssen wir nämlich hier mit Ganzzahl-Arithmetik auskommen, was die Sache erschwert. Da wir mit sehr vielen Parametern arbeiten, summieren sich Ungenauigkeiten bei der Berechnung. Bei der Ausarbeitung der Physik ist natürlich auch das Streckendesign von Bedeutung: Wie steil kann der Berg werden, wie eng die Kurven? Diese beiden Faktoren stehen in engem Zusammenhang.

Wie kam es denn zum Lizenzvertrag mit der Sportfirma "No Fear", und wie war diese an der Entwicklung beteiligt?

PZ: Das war eine Entscheidung von Codemasters, die uns nur zweitrangig betrifft. Codemasters legt Wert darauf, für jeden Simulationstitel einen bekannten Markennamen an Land zu ziehen. "No Fear" verkörpert die Extremsport-Idee am besten: Augen zu und runter geht's! In Bezug auf die optische Gestaltung war das "Branding" aber durchaus von Bedeutung: Alle im Spiel vorkommenden Fahrer tragen bereits jetzt Textur-Kleidung aus der "No Fear"-Kollektion '99!

Die Offroad-Kurse sind ja ganz schön verschachtelt: Selbst ein guter Biker benötigt oft knapp drei Minuten bis ins Ziel. Werden die Kurse komplett geladen?

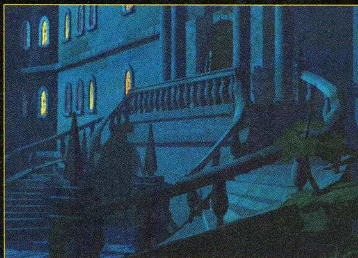
PZ: Ja, die passen trotz der Länge und vieler Rand-Details wie Häuser, Zuschauer usw. komplett in den Speicher. Der Trick dabei ist, daß wir die Kurs-Daten in komprimierter Form als "Skelett" laden und anschließend texturieren – so sind selbst große Flächen möglich. Unser Kurs-Editor auf Basis von Softimage-Software ist übrigens sehr flexibel. Bei Test-Sessions verändern wir einzelne Kurven und Geländestrukturen. Dabei brauchen wir aber nicht jedesmal die ganze Strecke neu zu rendern, sondern nur den betreffenden Teilabschnitt. Das hört sich vielleicht nicht so an, aber es ist eine große Hilfe. Beim Feintuning müssen wir nämlich aus Gründen des Grafikaufbaus oder aus spielerischen Gründen sehr oft an Details der "Trials" basteln.

Werden wir in Kürze ein UDS-Dreamcast-Spiel sehen, vielleicht sogar "No Fear Downhill"? Schließlich entsteht ja gerade eine leicht umsetzbare PC-Version...

PZ: Diese Frage kann ich im Moment noch nicht beantworten. Laß' es mich so formulieren: Wir sind ehrlich überrascht, wie leistungsfähig das Gerät ist. Tests mit dem Developer-Kit haben uns restlos von der Maschine überzeugt. Ich freue mich darauf, Spiele dafür zu entwickeln!

Zur Sache mit der Umsetzung nur soviel: Die Leute da draußen glauben, daß eine Dreamcast-Version eines PC-Spiels eine Sache von Tagen ist. Das ist übertrieben. Um die Hardware auszunutzen, muß man sich schon die Mühe machen, das Programm deutlich umzustricken. Aber im Vergleich zu bisherigen Konsolen wie der Playstation sind Umsetzungen erheblich leichter.


P.I. Lewton bewegt sich durch vorgerenderte Kulissen – er selbst ist das einzige Echtzeit-Objekt im Spiel.

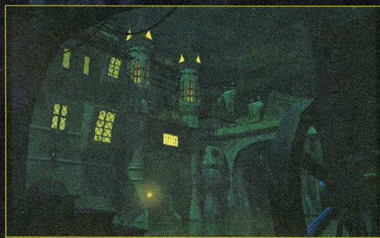

Um den "Noir"-Charakter zu unterstreichen, haben alle Schauplätze einen düsteren, schaurigen Touch.



Für mehr "Noir"-Flair wird vor dem Casino noch Regen eingefügt, auf dem nassen Boden soll sich das Licht der Großstadt spiegeln.

Eine Stadt sucht ihren

Zweimal stolperte Terry Pratchetts Amateur-Zauberer Rincewind durch die Fantasy-Metropole Ankh-Morpork. Jetzt ist die Zeit reif für einen frischen Helden: Perfekt Entertainment setzt Detektiv P.I. Lewton auf einen nächtlichen Massenmörder an.

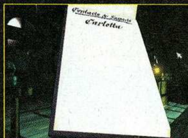

Zahlreiche Filmanimationen erzählen die Geschichte weiter, auffällig ist dabei die gute Vertonung.

Momentan ist der Schriftsteller Terry Pratchett wieder Stammgast bei Perfect Entertainment, schließlich brauchen alle neuen Charaktere und Schauplätze die Zustimmung des Scheibenweltmeisters. Zusammen mit Scriptwriter Chris Bateman arbeitet er auch an allen Dialogen von "Discworld Noir", dem bislang aufwendigsten Teil der Serie. Anstatt eine weitere knallbunte Geschichte aufzuwärmen, entführt Euch der dritte Teil in die dunkelsten Gassen von Ankh-Morpork – die Entwickler haben sich vom "Film Noir" inspirieren lassen. Diese 40er und 50er-Jahre Krimis handeln von heruntergekommenen Detektiven, die in schaurigen Kulissen für ihren Auftraggeber (oft eine schöne Frau) als harte Einzelgänger ihren Job erledigen. So startet auch das Spiel mit einer oscarreif inszenierten Hatz durch die Straßen von Ankh-Morpork. Aus den Augen des Verfolgers seht Ihr den panischen Helden türmen – am Ende verliert er das gruselige Wettrennen und liegt tot in seinem Blut. Schnitt – die Uhr wird zurückgedreht: Schnüffler P.I. Lewton sitzt in seinem schäbigen Büro, als Femme-Fatale


Der Tod fehlt in keinem Terry Pratchett-Spiel. Welche Rolle er diesmal einnimmt erfahrt Ihr im März '99.







Gefundene Objekte benötigt Ihr nur selten, um im Spiel weiter zu kommen. Stattdessen konzentrieren sich die Rätsel auf Indizien und Verhöre. In Euer Inventory packt Ihr gefundene Beweise und nützliches Werkzeug.
Euer hilfreichstes Utensil: Auf dem Notizblock vermerkt Ihr die wichtigsten Stichpunkte, zu denen Ihr die Verdächtigen befragt.

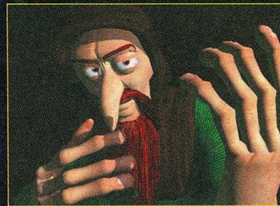
Die gewichtige Troll-Dame ist ihrem Lover davongelaufen – findet sie für ihn.



Ihr entdeckt einen Hinweis, der mit Blut an die Wand gemalt wurde – bedenkt, daß das Opfer an den Füßen aufgeknüpft von der Decke baumelte.



Mörder



Mit viel Kombinationsgabe deckt Ihr die Hintergründe einer Mordserie auf – und provoziert den Besuch dieser Ganoven!

Die Scheibenwelt-Bewohner sind vorberechnet: Kann Euch diese skurrile Gestalt weiterhelfen?

NEWCOMER & SPIELEVETERANE

Kreative Köpfe

"Discworld Noir" ist **Chris Batemans** erstes Videospiel-Projekt. Er stieß zwar schon in der Schlußphase des zweiten Discworld-Abenteuers zum Team, hatte aber keinen Einfluß auf das Produkt. Der Informatiker ist nicht nur in Sachen Künstliche Intelligenz ein Profi, sondern wirkte auch bei der Produktion einiger "Pen & Paper"-Rollenspiele mit und schreibt in seiner Freizeit Science-Fiction- und Fantasy Geschichten. Für die Gestaltung der Charaktere und Kulissen studierte Chris 20 Scheibenweltromane und glotzte stundenlang Klassiker des "Film Noir". Zusätzlich ließ er sich bei der Ideenfindung von den Romanen von H.P. Lovecraft inspirieren.



GREGG BARNETT ist ein alter Hase in der Computerspielszene. Während seiner Zeit bei Melbourne House arbeitete er u.a. an den Klassikern "The Hobbit" und "Way of the Exploding Fist" (Die Spiele stehen mittlerweile als Freeware auf der Beam-Homepage unter http://www.beam.com.au/play_games.html für PC-Emulatoren zum Download bereit). Derzeit sinnt der Australier über ein Revival von "Fist 2" nach: "Seven Shades" soll eine Kombination aus Beat'em-Up und Adventure werden. Angestrebter Termin ist Weihnachten 2000.

Carlotta in sein tristes Leben tritt. Die Ärmste vermißt ihren Gatten und bietet Euch eine stramme Summe Goldstücke, wenn ihr ihn aufspürt. Was sich wie ein spannender Krimi anhört, enthüllt schon während der ersten Dialoge typischen Pratchett-Humor. Kaum eine Bemerkung die nicht mit einer Pointe endet, massig Wortspiele und Anspielungen auf frühere Geschichten. Pratchett-Jünger werden sich an "Discworld Noir" mehr erheitern, denn Slapstick-Humor für jedermann wie in den Vorgängern gibt´s nicht mehr. Das Abenteuer orientiert sich atmosphärisch an den Bänden "Wachen Wachen", "Helle Barden" und "Hohle Köpfe" (Heyne-Verlag), Vorkenntnis wird aber nicht vorausgesetzt. Auch optisch ist alles neu: Ihr steuert den in Echtzeit berechneten 3D-Protagonisten durch vorgerenderte Schauplätze statt gezeichnete Kulissen. Das Adventure bleibt bei der bekannten "Point & Click"-Steuerung, will mauslose Sony- und Sega-Fans aber eine Alternative bieten: Ähnlich wie im PC-Blockbuster "Grim Fandango" könnt Ihr P.I. Lewton auch direkt mit dem Pad steuern. Das neue Rätseldesign macht´s möglich: Anstatt sich auf das Füllen des Inventories und kniffliges Kombinieren gefundener Objekte zu beschränken, legen die Designer Wert auf kriminalistische Überlegungen. In den Notizblock schreibt Ihr Zeugenaussagen, jeder Eintrag und alle gefundenen Indizien werden zum Gesprächsthema das Ihr via Multiple-Choice anschlagt.

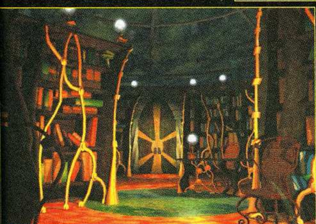
16.000 Zeilen Text umfaßt der "Noir-Script, mit dem sich Ex-MAN!AC Robert Bannert im Tonstudio herumschlägt. Für optimalen Text ist Andreas Brandhorst verantwortlich, der bisher alle Scheibenwelt-Romane übersetzte. *au*

TITEL	Discworld Noir
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation, Dreamcast
BRD-RELEASE	März

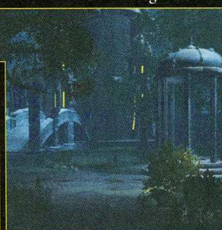
Innovative Fortsetzung der Scheibenwelt-Adventures: Harte Detektivarbeit statt Klamauk und irrwitzigen Rätseln.



Laredo gehört der Archäologen-Gilde an – Ähnlichkeiten mit bestehenden Charakteren sind rein zufällig.



Insgesamt wird es über 50 Schauplätze geben, jeder kann in bis zu fünf unterschiedlichen Kameraperspektiven erforscht werden.



Natürlich besucht Ihr auch bekannte Ankh-Morpork Sehenswürdigkeiten wie die unsichtbare Universität der Zauberer.



Der berüchtigte River Ankh ist so verschmutzt, daß Lewton bei einem Sprung nach unten sich mehr sorgen um gebrochene Beine als um reißende Fluten macht.



Die Spuren führen Euch zum "Tempel der kleinen Götter", in dem sich wenig populäre Gottheiten zusammengeschlossen haben.





Verwesende Zwei-Meter-Hünen springen Euch aus ihrem Versteck in den Weg: Verprügelt sie mit Kicks und Messerschlitzern.





Auf jedem der knapp 30 Stockwerke lauern menschliche und androide Wächter: Momentan feilt Sunsoft noch an der Intelligenz dieser Gegner.

Tod im Wolkenkratzer

Teamwork statt Alleingang: Im japanischen 3D-Adventure "Hard Edge" steuert Ihr nicht einen, sondern maximal vier Martial-Arts-erfahrene Nahkampfexperten. Ein "Resident Evil" für Science-Fiction-Fans?



Komfortabel: Für jedes Stockwerk eine eigene Automap.

TITEL	Hard Edge
HERSTELLER	Sunsoft/Infogrames
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	April

Prügel-Action statt Baller-Splatter: 3D-Action-Adventure mit fiesen Fallen, massig Feinden und viel Hightech.

Bereits bevor das deutsche Label Laguna von Infogrames übernommen wurde, verfügte es über gute Fernostkontakte, um japanische Spiele für Deutschland zu lokalisieren. Mittlerweile ist Laguna Geschichte, doch die Verbindung nach Japan pflegt auch der neue Besitzer Infogrames: Neben Spielen von Koei und Capcom vermarktet der Hersteller im Frühjahr auch zwei Playstation-Titel von Sunsoft: Das Rollenspiel "Monster Seed" sowie das 3D-Adventure "Hard Edge", das Euch durch die monsterüberlaufenen Levels eines futuristischen Hochhauses scheucht.



Spielerisch erinnert das Action-Adventure an "Resident Evil": Die Büros und Hallen des Wolkenkratzer sind bis auf den letzten Türknopf detailliert modelliert und vorab gerendert, die Helden und Feinde wiederum bewegen sich in Echtzeit-3D. Je nach Position und Bewegung nutzt die Kamera eine andere Perspektive und bietet Euch so immer den besten Blickwinkel. Neuartig ist die Tatsache, daß Ihr nicht allein, sondern als Team auftretet: Anfangs kontrolliert Ihr einen stachelhaarigen Anime-Helden,sowie die blonde Cyber-Agentin Michelle. Beim Aufstieg in höhere Stockwerke schaltet Ihr jederzeit per Knopfdruck um, lenkt mal die eine, dann wieder die andere Spielfigur. Später stoßen weitere Kämpfer zum Team – jeder erhält einen Inventory-Bildschirm, auf dem er Waffen, Key-Karten und andere Objekte hortet. Ungewöhnlich sind Charakter-Design und Manöver von "Hard Edge": Die Anime-Gestalten greifen nicht nur wie ihre "Resident Evil"-Kollegen zur Feuerwaffe, sondern wehren sich auch mit Faustschlägen, Fußtritten und Karate-Combos. Sowohl Ihr als auch Eure Helden verraten Euch über Energiebalken ihren Gesundheitszustand. Sinkt bei einem Eurer Helden die Anzeige auf Null, ist das Spiel beendet – hoffentlich habt Ihr davor einen Save-Punkt angezapft. Momentan übersetzt Infogrames alle Texte ins Englische. Die PAL-Sprachaufnahmen sind hingegen bereits beendet – gute Voraussetzungen für einen pünktlichen April-Release. *wi*



Türsteher: Überlegt nicht zulange, ob Ihr kickt oder ballert – das Monster hat bereits zum Schlag ausgeholt.







Achtung Mine! Während Michelle Fallen umgeht (großes Bild) und Gegner vermöbelt, spurtet ihr Partner (links) durch ein höher gelegenes Stockwerk.

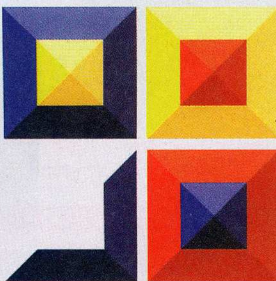




Statt erste Naomi-Automaten zeigte Sega aktuelle Model-3-Titel wie "Spike Out"



Amerikanische Spielautomaten (Bilder: "Vapor TRX" von Atari) setzen verstärkt auf PC-nahe Technologie und Voodoo-3D





Die heißesten IMA-Rennen fanden am Konami-Stand statt: Vier "Racing Jam 2 Twin"-Automaten waren vernetzt, gut 120.000 Mark muß der Aufsteller für die wuchtige Installation berappen.

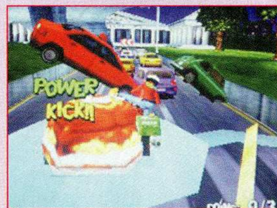
ima98

FREISPIEL IN

Gnadenlose Besteuerung und strenger Jugendschutz halten das Arcade-Geschäft hierzulande am Boden. Auf der Fachmesse IMA sucht MAN!AC nach Automaten-Highlights, die sich trotz aller Restriktionen auf deutschen Boden wagen.

Die "Internationale Münzautomaten Ausstellung" ist im Vergleich zur japanischen Jamma-Messe eine trübe Veranstaltung, die den Zustand der deutschen Arcade-Branche erbarmungslos wiederspiegelt. Technische Sensationen erwartet sich von jeher kein IMA-Besucher; Spielfans sind froh, wenn sie zwischen Gebrauchsautomaten (Heißlufttrockner "Airwolf") und Glückspielgeräten überhaupt ein neues Arcade-Spiel zu Gesicht bekommen. Der einzige Videospielehersteller mit eigenem Stand war auch in diesem Jahr Konami. Sega, Namco, SNK und Atari ließen sich durch ihre Distributoren bzw. "Aufsteller" vertreten.

Wer sich von altbackenen Münzkonzepten nicht entmutigen ließ, entdeckte dennoch ein paar interessante Titel. Neben wenigen Neuheiten gab's diesmal sogar ein Schmankerl für Oldie-Fans: Die "Konami Arcade Gallery"-Platine enthält acht 80er-Jahre-Automaten – von "Scramble" über "Yie Ar Kung Fu" bis zu "Pooyan". Eine spaßige Klassiker-Auswahl zum happigen Preis (2.000 Mark). Konamis neues Rennspielsequel "Racing Jam Chapter 2" war die am eifrigsten bespielte IMA-Installation, acht vernetzte Besucher nahmen gleichzeitig Platz. Das Fun-Gebolze konkurriert mit "Daytona 2", ist technisch nicht ganz so stark, aber spielerisch gewitzt und unterhaltsam. Mit der Handbremse (für Powerslides um scharfe Kurven) übernahm Konami ein Spielelement aus "GTI Club", dem PS-Hit der letzten IMA (MAN!AC 4/97). Daneben erwarten den "Racing Jam"-Spieler haarsträubende Sprünge und Rempeleien, Steilkurven und alternative Routen ins Ziel. Im Schatten des Rennspielkoloss zeigte Konami das innovative "Beatmania", das nach seinem Erfolg in Japan nun als "Hiphop Mania" in Deutschland vermarktet wird. Das Konzept hinter dem DJ-Simulator mit zehn Lautsprechern kennt Ihr aus der letzten MAN!AC, völlig



Made in Spain: Der spanische Entwickler und Atari-Partner Gaelco zeigt die moderne "Paperboy"-Variante "Radical Bikers".







US-Horror mit einstellbarem Gore-Faktor: In Midways "Carnevil" laufen Euch morbide Jahrmarkt-Gestalten vor die Plastik-Schrotflinte.


Während Namco altbekannte Spielabläufe (oben links: "Gunmen Wars") mit dem NamCam-Fotoapparat aufpeppt, präsentiert Konami rundum neuartige Automaten (Bild rechts: "Hiphop Mania").



Im Weltall nichts Neues: Segas Model-3-Filmumsetzung "Star Wars Trilogy" recycelt mit Todesstern- und Endor-Flug altbekannte Action-Szenen.

Heimspiele aber aufgrund stärkerer Technik stehen. Dafür kostet der Doppelsitzer auch 30.000 Mark...
Bei Nova fanden wir zudem aktuelle System-12-Automaten von Namco, die Roboterschlacht "Gunmen Wars" und das Cartoon-Rennspiel "Race On". Beide Automaten schmückt die neue "NamCam", ein digitaler Fotoapparat, der das Porträt des Spielers in die Action einbindet. Dennoch wirkten die Spiele müde: System 12 hat bereits fünf Jahre auf dem Buckel, für High-end-Neuheiten verwendet Namco das überlegene System 22. Der deutsche Vertrieb von Sega zeigte die vierfach vernetzte "Spike Out"-Prügelei (heißer Umsetzungskandidat für das Dreamcast) sowie die Filmlizenz "Star Wars Trilogy". Denkt man an die



"Beatmania" für Kinder: Bei "Pop'n Music" drückt der DJ auf bunte Knöpfchen.

FRANKKFURT

neu war uns aber bislang die Kindervariante "Pop'n'Music": Auf großen, bunten Knöpfen spielt Ihr hier wie im großen Bruder tanzbare Melodien nach, wobei statt progressivem Dancefloor-Sound leichter J-Pop aus den Lautsprechern klingt. Dieselbe Eingabeeinheit (Riesenknöpfe statt Joystick) benützt die Spielesammlung "Hyper Bishi Bashi Champ", bei der es darauf ankommt, im rechten Moment auf den richtigen Knopf zu hämmern. Die 25 Geschicklichkeitstests sind simpel, aber kurzzeitig unterhaltsam – damit erreicht man in Japan eine Zielgruppe jenseits der Hardcore-Gamer.

Traditionell schwach ist Konami auf dem Sektor der Zielkreuz-Shooter; ein Manko, das auch "Terraburst" (Science-Fiction-Krieg mit Riesenwumme) und die "Crypt Killer"-Fortsetzung "Evil Night" bzw. "Hell Knight" nicht ändern. Wesentlich packender als diese Drei-Spieler-Ballerei war auf der IMA nämlich "Carnevil" ein äußerst geschmackloses Pump-Action-Schlachtfest vor der Kulisse eines verwunschenen Jahrmarktes. Das jüngste Midway-Spiel setzt wie "Gauntlet X" auf Voodoo-3D-Technologie, wirkt technisch also wie ein aufgemotzter PC-Titel. Wer auf schwarzen Humor und knietiefen Splatter steht, der findet Spaß am Feldzug gegen mutierte Zuckerwatteverkäufer, amokfahrende Auto-Scooter-Freaks und einem teuflischen Weihnachtsmann. Besonders die minutenlangen Endgegner-Fights wirken durch Kamerafahrten und Zooms bedrohlich.
Bei Nova standen auch eine Handvoll anderer Automatenneuheiten, u.a. das Science-Fiction-Rennspiel "Vapor TRX" von Atari. Der Jet-Wettkampf erinnert an "F-Zero" und "Wipe Out", läßt beide



Abgesehen vom "NamCam"-Fotoapparat bieten Namcos neue System-12-Automaten keine spielerischen oder technischen Innovationen

IMA-Neuheiten 98/99

TITEL	HERSTELLER	GENRE	ERSTER EINDRUCK
Carnevil	Atari	Ego-Shooter	☺☺☺
Gunmen Wars	Namco	Ballerspiel	☺☺
Hell Knight	Konami	Ego-Shooter	☺☺
Hip Hop Mania	Konami	DJ-Simulator	☺☺☺☺
Hyper Bishi Bashi Champ	Konami	Spielesammlung	☺☺
Konami Arcade Gallery	Konami	Spielesammlung	☺☺☺☺
Ocean Hunter	Sega	Tiefsee-Ballerspiel	☺☺
Operation Tiger	Taito	Ego-Shooter	☺
Pop'n'Music	Konami	DJ-Simulator	☺☺☺
Race On	Namco	Rennspiel	☺☺
Racing Jam Chapter 2	Konami	Rennspiel	☺☺☺☺
Radikal Bikers	Gaelco/Atari	Rennspiel	☺☺☺
Spike Out	Sega	Prügelspiel	☺☺☺☺
Star Wars Trilogy	Sega	Weltraum-Ballerei	☺☺☺
Vapor TRX	Atari	Weltraum-Ballerei	☺☺(☺)

ersten "Krieg der Sterne"-Automaten vor 15 Jahren zurück, wirken alle Sega-Updates brav. Nach "Star Wars Arcade" (1993) enttäuscht auch die "Trilogy" durch linearen Spielablauf und Fehlen neuer Ideen: Wie gewohnt düst Ihr durch den Graben des Todessterns und duelliert Euch mit Sturmtrupplern im Wald von Endor. Dank Model-3-Hardware ist die 3D-Ballerei technisch nicht schlecht – angesichts des dramatischen Filmvorbildes haut die Arcade-Umsetzung aber nicht vom Hocker. Phantasievoller ist Segas "Ocean Hunter", eine hydraulische Unterwasserreise für ein oder zwei Ballerfans. *wi*


Zum Angeln in die Spielhalle? Segas "Bass"-Simulator gibt's nun auch in Deutschland.

Während des Spiels austauschbare Charaktere, weitere Spieler können in das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf. Alle Gegenden können jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit individuellen Eigenschaften. Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter







www.funsoft-online.com

PlayStation

Das Action-Rollenspiel



81% MAN!AC

83% PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81% VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

ABC®
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

Kinder an die Macht



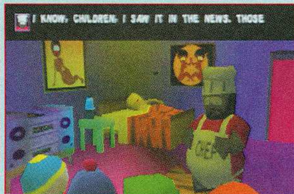
Feuer frei für die „South Park"-Kids: Iguana recycelt die 3D-Technologie von „Turok 2" für ein wahnwitziges 360°-Abenteuer.



Die Aliens greifen an – und teleportieren sich zur Tarnung in die Körper der "South Park"-Bevölkerung. Da die Freunde Cartman, Kyle, Stan und Kenny sehr an ihrem Heimatdorf hängen, stellen sie sich mutig dem Kampf gegen die tyrannischen Wasserköpfe.



Wer hat denn da im Gen-Labor rumgespielt? "Big Gay Al" sieht auch mit zwei Köpfen total bescheuert aus!

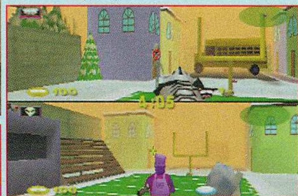


Der "Chef" hat immer 'ne Frau im Bett, gibt Euch aber trotzdem wertvolle Tips.

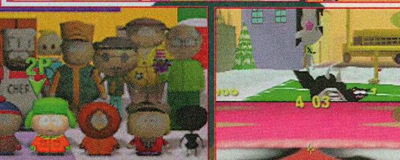
Euer Waffenarsenal ist nicht unbedingt typisch für einen Ego-Shooter: Anfangs werft Ihr Euren Widersachern Schneebälle an den Kopf, später traktiert Ihr sie u.a. mit Toilettenpümpeln, Kampfgaspuppen und fliegenden Kühen. Zu Beginn jedes Levels startet Ihr mit einem der vier Helden und sucht Eure Freunde, bevor Ihr das Missionsziel in Angriff nehmt. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den einzelnen Charakteren. Nach jedem Level erhaltet Ihr eine weitere Spielfigur, die Ihr allerdings nur im spaßigen Multiplayer-Modus übernehmen könnt. Hier wehren sich bis zu vier Spieler gemeinsam gegen die Aliens oder bekämpfen sich gegenseitig. Wie bei „Turok 2" kommt Ihr nur mit dem RAM-Pak in den Genuß der Highres-Auflösung. Der derbe Humor der Serie ist allgegenwärtig, schon die Menüführung erinnert soundtechnisch an eine öffentliche Toilette. Viele Sprüche wurden 1:1 der Serie entnommen, deutsche Untertitel sorgen auch hierzulande für Klarheit. Ab Februar läßt Acclaim "South Park" auf Euch los, fünf Episoden mit jeweils vier Levels müßt Ihr meistern. *ts*

TITEL	South Park
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	Februar

Humorvolles Action-Abenteuer mit witzigen Waffen, schrägen Gegnern und herrlich albernen Charakteren.









Mehrspieler-Spaß: 20 Charaktere stehen für Duelle zur Wahl (links). Mit "Sniper Weapon" (rechts oben) und "Cow Launcher" (rechts unten) treibt Ihr Euren Gegner zur Weißglut.

DIE TV-SERIE

South Park



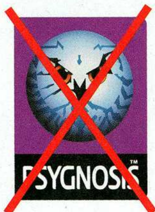
In den USA hat "South Park" Kult-Serien wie "The Simpsons" und "Beavis and Butthead" längst den Rang abgelaufen. Die verrückten Abenteuer von Cartman, Kyle, Stan und Kenny stammen aus der Feder von Matt Stone und Trey Parker (rechtes Foto) und sind so derb und respektlos, daß sie der amerikanische Pay-TV-Kanal "Comedy Central" nur im Spätprogramm ausstrahlt. In manchen Ländern läuft die Serie in entschärfter Fassung, deutsche Fans dagegen erleben "South Park" ab Frühjahr auf RTL ungeschnitten. U.a. leihen Ingolf Lück, Wigald Boning, Heiner Lauterbach und Jenny Elvers den "South Park"-Charakteren ihre Stimme.



Die "Curly Monsters" gehen auf Partnersuche

Namhafte Psygnosis-Entwickler verließen die Firma mit der Eule und gründen ein neues Entwicklungsteam.

Laut dem Nachrichtendienst "Next Generation Online" (NGO) arbeiten fünf prominente Ex-Psygnosis-Mitarbeiter schon seit zwei Monaten in eigenen Büroräumen unter dem neuen Namen "Curly Monsters": "Wipe Out"-Erfinder Nick Burcombe sowie Lee Carus, Martin Linklater, Neil Thompson und der ehemalige Chefprogrammierer Chris Roberts (links) wirkten an den wichtigsten 32-Bit-Inhaus-Spielen (u.a. auch "Colony Wars") der Sony-Tochter Psygnosis mit, bevor sie ihren Arbeitgeber verließen. Laut Burcombe ist die erste Eigenproduktion ein Playstation-Spiel. "Bevor wir uns nicht mit potentiellen Publishern geeinigt haben, können wir leider noch keine Details verraten", wehrt Burcombe neugierige Presseanfragen momentan ab.

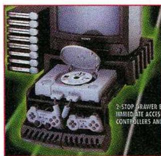


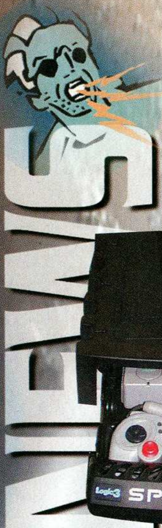

Chris Roberts beim MAN!AC-Interview: Im Herbst '97 weihte er uns in die "Colony Wars"-Programmierung ein.

Playstation-Station macht Schluß mit dem Wirrwarr

Eine Plastik-Schublade soll genügen, um mit dem Konsolen-Chaos aufzuräumen? MAN!AC besucht die "Space Station".

Die "Space Station" wird komplett zusammengebaut geliefert: Zieht Ihr die Lade aus dem Chassis hervor, klappt der vordere Teil nach unten und gibt so den bequemen Zugriff auf die Pads frei. Die Konsole wird im hinteren Teil der Schublade paßgenau eingesetzt und sitzt bombenfest. Sämtliche Anschlußkabel werden durch die Öffnung an der Rückseite herausgeführt, so daß es keinen Kabelstau beim Einschieben der Lade gibt. Um den CD-Deckel der Playstation zu öffnen, muß die Schublade ganz nach vorne gezogen werden. Das Einpacken der Pad-Kabel in die vorgesehenen Fächer ist leider ein Geduldsspiel – besser geht's, wenn Ihr nur ein Pad angestöpselt laßt. Als Bonus liegt der Station ein CD-Regal für acht Spiele bei – allerdings wird bei diesem zuviel Platz verschenkt, da es auf Standard-CD-Hüllen (Jewel-Case-Format) optimiert ist. Insgesamt hinterläßt die solide verarbeitete "Space Station" einen hervorragenden Eindruck: Für etwa 60 Mark verstaut Ihr elegant und unauffällig Eure Konsole unter Fernseher oder Videorecorder, die Bedienung ist problemlos und durchdacht. Besonders bei engen Platzverhältnissen und latentem Chaos auf dem Tisch lohnt sich der Kauf.


Ideal geeignet für kleine Fernseher: Die "Space Station" verstaut ganze Systeme!



SPACE STATION



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. **Tomb Raider 3** — Eidos
   Wenig überraschend: Every Teenies' Darling Lara Croft schießt, klettert und forscht sich an die Spitze der Verkaufscharts.
2. **FIFA 99** — Electronic Arts
   Abonniert auf Erfolg: Die gestreßten EA-Kicker laufen bereits zum dritten Mal innerhalb eines Jahres auf den Pixel-Rasen.
3. **Abe's Exoddus** — GT Interactive
   Folgt Abe auf seinem größten Abenteuer: Die miesen Soulstorm-Bierbrauer werden schon noch merken, daß mit Mudokons nicht zu spaßen ist!
4. **TOCA 2 Touring Cars** — Codemasters
   Drama mit Drehern: Simulations-Experte Codemasters fährt in die Spitzengruppe vor.
5. **Cool Boarders 3** — Sony
   Die runderneuerte Snowboard-Perle vervollständigt eine komplett umgekrempelte Playstation-Hitparade: Jede Menge Spaß im Schnee.

Havas übernimmt Cendant Software

Bislang hatte der Konzern nur über das relativ kleine Label "Havas Interactive" PC-Software vertrieben und vermarktet.

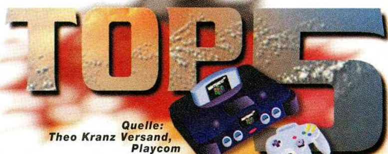
Nach Verhandlungen mit Disney, Microsoft und Electronic Arts, Mattel und IBM verkauft der amerikanische Mischkonzern Cendant seine Software-Abteilung überraschend an den französischen Medienkonzern Havas. Damit wechseln traditionsreiche Spielehersteller wie Sierra und Blizzard in französischen Besitz. Für knapp eine Milliarde Dollar erhält Havas auch die Sierra-eigenen Entwicklungstöchter Dynamix und Papyrus sowie Handels- und Marketing-Niederlassungen in Frankreich, England und Deutschland. Insgesamt sind rund 2.000 Mitarbeiter bei Cendant Software angestellt. Mit der Übernahme wird Havas zum größten Hersteller von Lern- bzw. Edutainment-Software sowie zum fünftgrößten Spieleanbieter der Welt.

Neues Entwicklungs-Team für GT Interactive

Nach Zukäufen externer Entwickler formiert GT Interactive ein neues Team mit Schwerpunkt auf PC-Spielen.

Mit dem Aufbau des neuen Entwicklungsteams "Bootprint Entertainment" verstärkt der amerikanische Software-Konzern GT Interactive seine internen R&D-Abteilungen. Unter der Führung des ehemaligen Origin-Produzenten Rod Nakamoto ("Wing Commander: Prophecy", "Secret Ops") arbeiten momentan 16 Angestellte an einem noch ungenannten PC-Spiel. Bis Januar will Bootprint bzw. GT das Personal verdoppeln und zukünftig auch Konsolen-Projekte in Angriff nehmen. Durch eine aggressive Übernahme- und Investitionspolitik hat sich GT Interactive vom Distributor (vor allem für Spiele der amerikanischen Williams/Midway/Atari-Gruppe) zu einem der weltweit führenden Entwickler und Hersteller gewandelt. Zusammen mit Cavedog, Humongous, Singletrac und Oddworld erhöht sich die Zahl der intern für GT arbeitenden Programmierer, Designer und Grafiker auf 230.

GT Interactive
Expect the unexpected:



1 / - **Body Harvest** — Gremlin
Alienjagd in vier Epochen: Trotz gehäuften Auftretens von General Nebel eine faszinierende 3D-Schlacht mit viel Aktionsfreiraum.

2 / - **XG 2** — Acclaim
Weder schneller noch schöner als Teil 1: Entwickler Probe verzettelt sich in wirren Kursverläufen. Spaß kommt trotzdem auf.

3 / - **NHL Hockey '99** — Electronic Arts
Gut in Form und wie immer komplett mit Lizenzspielern: EA legt erneut ein überzeugendes Eishockey-Update vor.

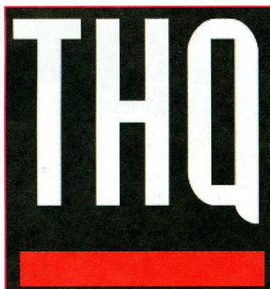
4 / 1 **F-Zero X** — Nintendo
Schnell, schneller, F-Zero X: Wer auf Geschwindigkeit steht, greift bei Nintendos Sci-Fi-Rennspiel bedenkenlos zu.

5 / - **WCW/NWO Revenge** — THQ
Ausgefeiltes Kampfsystem, massig Moves und maximale Brutalität: Akis Wrestling-Schlacht bringt jede Spielesession auf den Siedepunkt.

Spieleriese THQ kauft sich in Deutschland ein

Um seine Vertriebsmöglichkeiten zu erweitern, steigt THQ beim führenden Publisher und Distributor ein.

Mit der Übernahme der in Kaarst (nahe Köln) ansässigen Rushware-Gruppe erwirbt das US-Unternehmen THQ das traditionsreichste Computerspiele-Unternehmen Deutschlands. Die Rushware GmbH wurde 1984 gegründet und ist seitdem unter der Geschäftsführung von Jürgen Göldner. Sie ist die Muttergesellschaft von Softgold und der ABC Spielspaß GmbH, die sich auf Lokalisation und Vermarktung von Videospielen für Sony- und Nintendo-Konsolen konzentriert. Softgold, die Publishing-Tochter von Rushware, verlängerte erst kürzlich einen Vertrag mit der Lucasarts Entertainment Company um zwei Jahre. Dieser sieht vor, daß alle Lucasarts-Spiele für Dreamcast, Playstation und PC in Deutschland von Softgold veröffentlicht werden u.a. die Spiele für die nächste Staffel von "Star Wars"-Filmen.



THQ erwarb Rushware Anfang Dezember für einen Kaufpreis von rund 1,5 Millionen Dollar in Cash sowie 4,5 Millionen US-Dollar in THQ-Anteilen und wird die Firmengruppe unter gleichbleibender Geschäftsführung als Vertriebs- und Publishing-Niederlassung für Deutschland und andere deutschsprachige Territorien nutzen. Brian J. Farrell, Präsident von THQ: "Der Erwerb von Rushware ist entscheidender Teil unserer Strategie. Wir haben nun die Möglichkeiten, in einem Markt mit vielen Millionen Konsumenten direkt zu vertreiben". Jürgen Göldner kommentierte den Deal ebenfalls: "Wir sind stolz, Teil eines so schnell wachsenden Unternehmens wie THQ zu werden. Der Kauf wird unsere Position als einer der führenden deutschen Publisher und Distributoren stärken."

Noch dicker: Die Bibel für Spielesammler

Freaks, denen Begriffe wie "Engine GT", "VCS" und "Intellivision" feuchte Augen bescheren, haben Grund zur Freude.

Hinter dem US-Verlag "Digital Press" verbirgt sich eine Clique ehrgeiziger Sammler, die sich seit Jahren mit der Ordnung und preislichen Einteilung aller 8- und 16-Bit-Videospiele beschäftigt. Von Oldies wie dem tragbaren Microvision und dem Millionenseller Atari VCS über Vectrex und Colecovision, bis hin zu neueren Systemen wie der PC-Engine interessiert Joe Santulli & Co. alles, man ihn einen Modulschacht schieben (oder an den Joystick-Port anschließen) kann.



Um die Konsolen Sega Master System und Nintendo Entertainment System erweitert, liegt jetzt mit V5.0 die jüngste Auflage des DP-Spieleführers "Classic Video Games Collector´s Guide" vor – erstmals halfen auch deutsche Experten wie der in MAN!AC 10/98 zitierte Stephan Freundorfer bei der Zusammenstellung. Mehrere tausend Module hat das DP-Team in ihrer Existenz nachgewiesen und mit Seltenheits-Faktor sowie – erstmals seit V3.0 – wieder mit Dollar-Preisempfehlungen versehen. Die gewöhnlichsten Module gibt´s demnach für einen, die teuersten kosten weit über 100 US-Dollar. Auch sämtliche Hardware-Komponenten und Zubehör sind im Guide aufgeführt, ebenso wie die Kontaktadressen zu internationalen Sammlern, entsprechende WWW-Seiten und ein Verzeichnis aller brauchbaren Videospielbücher der letzten 20 Jahre. Insgesamt über 300 Seiten geballte Modulinformation – für Hardcore-Spieler ist das geschichsträchtige Werk unerläßlich.

Um zu bestellen, schickt Ihr 30 US-Dollar in bar oder als Scheck an die folgende Adresse:

Digital Press, attn. to Joe Santulli, 44 Hunter Place
Pompton Lakes, NJ 07442, USA.
EMail: digitpre@ix.netcom.com

Die EU schlägt zu: Sony lockert Richtlinien

Grundlage der Änderung von Software-Richtlinien ist eine Aufforderung der EU-Kommission für Wettbewerbsrecht.

Wie die Nachrichtenagentur Reuters meldete, hatte die Kommission Vorschriften von Sony bezüglich Third-Party-Entwicklern im Visier. Bemängelt wurde insbesondere, daß die Lizenzvergabe für die Playstation-Entwicklung nicht nachvollziehbar sei. Außerdem hindere Sony Lizenznehmer-Firmen, auch Versionen für andere Spiele-Plattformen zu entwickeln.

Sony erklärte sich nach "langen Diskussionen" schließlich bereit, die gestellten Auflagen zu erfüllen: Spiele werden nun nach "klaren, sauber definierten Kriterien" bezüglich der Hardware beurteilt, andere Aspekte wie Exklusivität oder die ausschließliche Fertigung in Sony-eigenen Fabriken spielten von nun an keine Rolle mehr. Durch diese Entscheidung wird vor allem kleinen, unabhängigen Firmen der Einstieg in die Playstation-Entwicklung erleichtert.

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Devil Dice	Sony	PS	Denkspiel
Megaman Legends	Capcom	PS	3D-Action
NFL Xtreme	Sony	PS	Sportspiel
Tiger Woods 99	Electronic Arts	PS	Sportspiel
Wild Arms	Sony	PS	Rollenspiel
All Star Tennis 99	Ubisoft	N64	Sportspiel
Turok 2	Acclaim	N64	3D-Action

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Blood Lines	Sony	PS	Sportspiel
Master of Monsters	ASCII	PS	Strategie
Metal Gear Solid	Konami	PS	Action-Adventure
Populous the Beginning	Electronic Arts	PS	Strategie
The Granstream Saga	Sony	PS	Rollenspiel
A Bugs Life	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Virtual Pool 64	Interplay	N64	Sportspiel
ODT	Psygnosis	N64	Action-Adventure
California Speed	Midway	N64	Rennspiel

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Global Domination	Psygnosis	PS	Nuke'em-Up
RC Stunt Copter	Interplay	PS	Flug-Simulation
Tonic Trouble	Ubisoft	N64	3D-Jump'n'Run
FIFA 99	Electronic Arts	N64	Sportspiel
Hybrid Heaven	Konami	PS	Action-Adventure
Vigilante 8	Activision	N64	Action
Smash Brothers	Nintendo	N64	Beat'em-Up



Blaze macht endlich Schluß mit Kompressionsverlusten

Mit der 4M-Karte bringt Blaze die größte Memory-Card ohne Kompression – doch auch der "Cybershock" macht Eindruck.

Die 60 Slots der 4M-Memory-Card sind in vier Bänke unterteilt, die Ihr per Knopfdruck umschaltet. Je nach aktivem Bereich leuchten unterschiedliche LEDs – so ist immer ersichtlich, wohin Ihr gerade speichert. Das Wechseln zwischen den Bänken dauert nur wenige Sekunden, kompressionsbedingte Speicherfehler wie bei vielen anderen Multi-Cards braucht Ihr nicht zu befürchten. Für nur knapp 40 Mark ist die Karte uneingeschränkt empfehlenswert.



Der "Cybershock" (unten) ist ein neues Playstation-Analogpad mit Dual-Rumble-Funktion. Das Design erinnert frappierend an die Batman-Symbolik und ist mit seiner metallischen Farbgebung ein echter Hingucker. Leider geht die ungewöhnliche Form etwas auf Kosten der Handhabung: Mit dem Pad spielt es sich angenehm, obwohl der Komfort des konventionellen Sony-Modells nicht ganz erreicht wird. Modebewußte Playstation-Fans werden den knapp 60 Mark teuren "Cybershocker" dennoch kaufen – selten wurde ein Pad so futuristisch-elegant geformt.



Playstation-Fernbedienung jetzt Analog-kompatibel

Wer meterweit von der Konsole entfernt sitzt, kennt das "Kabel zu kurz"-Problem: Ist die Remote-Station eine Lösung?

Die "Remote Station" besteht aus zwei Teilen. Den Empfänger stöpselt Ihr einfach an die Joypad-Anschlüsse der Playstation an. Die witzig geformte Sende-Einheit dagegen (sieht aus wie eine Miniatur-Version der Playstation) stellt Ihr nahe Eures Sessels auf; Saugnäpfe ermöglichen die Befestigung auf glatten Flächen. Zu beachten ist allerdings, daß zwischen den beiden Infrarot-Augen keine Hindernisse den Empfang stören dürfen. Nun legt Ihr noch drei Mignon-Batterien in die "Remote Station" ein und schließt Eure Pads daran an – schon kann der Funkferngesteuerte Spiele-Spaß beginnen.



Ein besonderer Vorteil des Geräts ist die Möglichkeit, mit den eigenen Analogpads zu spielen, bisher gabs lediglich digitale Infrarot-Pads. Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos: Auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen, die Einheit funktioniert auch über mehrere Meter hinweg ohne Probleme. Vor allem für Luxus-Spieler mit Riesen-TV oder Projektor ist das Zubehör eine feine Sache.

Allerdings gibt es einen dicken Nachteil: Der Rumble-Effekt vieler Spiele wird aufgrund der einseitigen Datenübertragung in Richtung Konsole nicht unterstützt. Die Rumble-Signale werden nämlich von der Konsole an die Motoren im Pad geschickt, und diese Signale kommen bei der Station nicht an. Wer dieses Manko in Kauf nimmt, wird mit dem stilvollen Set glücklich. Der Preis von etwa 80 Mark ist durchaus angemessen, die "Remote Station" ist erhältlich bei Sunflex, Tel.: 02352/953350 oder 02352/953285

Psygnosis entläßt: US-Aktivitäten eingeschränkt

Als Maßnahme zur Kostenersparnis entläßt Psygnosis 34 Mitarbeiter in der US-Niederlassung Foster City.

Bisher unterhielt Psygnosis in Foster City (Kalifornien) neben den Angestellten für Marketing und PR auch eine Publishing-Abteilung. Diese wird jetzt aufgelöst, in Zukunft werden alle Publishing-Aktivitäten wieder von der Firmenzentrale in Liverpool gesteuert. Lediglich 13 Mitarbeiter bleiben weiterhin in Foster City: Damit soll u.a. der Kontakt mit den lokalen Distributoren sichergestellt werden. Gerüchte sprechen davon, daß in Zukunft GT Interactive den Psygnosis-Vertrieb in den USA übernimmt.

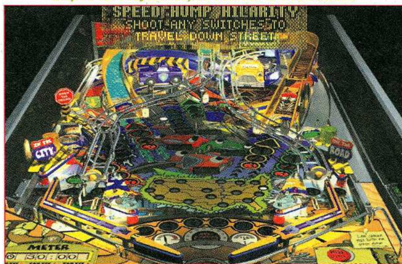
Gegenangriff von Sony durch Software-Lock?

Offenbar plant Sony durch Verwendung eines neuartrigen Software-Schutzes, Chip-Modifikationen einzudämmen.

"Poporogue" heißt erste japanische Spiel, das nicht mehr auf umgebauten Playstations lauffähig ist. Es ist anscheinend gelungen, softwaremäßig zu prüfen, ob die Hardware verändert wurde. Ob in Zukunft alle neuen Sony-Spiele von dieser Modifikation betroffen sind, ist noch nicht bekannt.

Big Race USA

Empire für Playstation, ab Februar in Deutschland



Von Großstadt zur Großstadt durch die USA: Um auf dem Highway zu "cruisen", schießt Ihr auf die Rampen.





Aliens bedrohen die Städte: Hier die Flipper-Frontscheibe.

"Big Race USA" ist nach "The Web" und "Timeshock" der dritte Streich in der vorzüglichen "Pro Pinball"-Reihe. Wie gewohnt wird nur ein Automat simuliert, dieser allerdings konkurrenzlos realistisch: Sowohl Ballverhalten als auch das Design des Tisches erinnern frappierend an Spielhallen-Originale – obwohl der Flipper nicht real existiert. Bei der Kreuzfahrt durch "God´s own Country" schießt Ihr auf Rampen, Holes und Rundläufe – je nach gestartetem Modus wie "Grid Lock Lunacy", "Mall Mayhem" oder "Taxi Ramp Rampage" kassiert Ihr fette Bonus-Prämien. Habt Ihr alle Sehenswürdigkeiten abgehakt, cruist Ihr per Highway in die nächste Stadt.



Guardians Crusade

Activision für Playstation, ab März in Deutschland



Der schwarze Dämon bedroht Eure Durchlaucht den Ritter und sein Winz-Schweinderl (links): Kämpft Euch den Weg frei!





Erderschütternde Specials dank superschlauer Gegenstände!

Tamagotchi goes Rollenspiel: Bei der "Guardians Crusade" seid Ihr als Ritter für das Wohl eines kleinen Monsterbabies verantwortlich. Kommt es zum Kampf mit unfreundlichen Kreaturen, schickt Ihr neben Magie auch 70 "lebendige" Spielsachen in die Schlacht: Dieses intelligente Hab und Gut attackiert eigenständig oder heilt Eure Wunden. Ziel der Reise ist der "Gottesturm" am anderen Ende der Welt – bis Ihr dort ankommt, sind viele Höhlen, Dörfer und Schlösser zu erkunden. Doch nur, wenn Ihr Euren Protegé gut behandelt, wird er die Gefahren überstehen und sich zu einer ausgeglichenen Persönlichkeit entwickeln.



Mario Party

Nintendo/Hudson für Nintendo 64, ab Februar in Deutschland



Alternativ-Bowling mit Donkey Kong: Über 50 Mini-Spielchen laden zur zünftigen Mario-Party ein.



Party-Time auf dem N64: Die berühmtesten Nintendo-Stars tummeln sich auf Modul, um miteinander zu spielen. Der Anlaß für dieses Helden-Meeting ist allerdings wenig feierlich: Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong und die Prinzessin Toadstool haben das friedliche Nebeneinander satt und wollen wissen, wer der größte Superstar im Haus des Gameboy-Erfinders ist. Um die Ruhmesfrage zu klären, moderiert der Fliegenpilz Toad eine brettspielartige Gameshow, in der die Helden Geschick, Timing und Kombinationsgabe beweisen. Egal, wieviele menschliche Spieler mitmachen, es wird immer zu viert angetreten: Die Konsole übernimmt den Part der nichtmenschlichen Charaktere in einem aberwitzigen Marathon der Mini-Spiele. 50 verschiedene Intermezzi werden entweder alleine oder im Teamwork bewältigt: In mehreren Kombinationen (zwei gegen zwei, drei gegen eins, jeder gegen jeden) wird gebowlt, Memory gespielt, gefahren und geschubst. Das Splitscreen-Lorenrennen im Duett fordert genaues Timing, ein zünftiges Schlauchbootrennen verlangt dagegen Reaktionsvermögen. Je besser Ihr in den einzelnen Disziplinen seid, desto mehr Münzen und Sterne sackt Ihr ein. Die Anwahl der Spiele erfolgt nach dem Zufallsprinzip auf einer brettspielartigen Oberwelt, in der Ihr Euch per zehnseitigem Würfel fortbewegt. So viel Abwechslung hat natürlich seinen Speicher-Preis: Die von Hudson entwickelte Party-Gaudi schluckt satte 256 MBit Speicher – genauso viel wie Zelda 64! Ende Februar erscheint bei uns die PAL-Version mit deutschem Text und eingebautem Modulspeicher – so bleiben denkwürdige Rekorde bis zur nächsten Geburtstagsfeier erhalten!

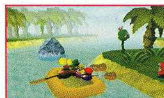




Der richtige Griff: Als lebende Zange schnappt Kong zu!



"Mario Kart" mal anders: Die Nintendo-Crew in RC-Flitzern!



Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Achtung vor tückischen Felsen.



Lorenfahrt im Dreiviertel-Takt: Timing ist alles!





Lara-MAN!A

Ihr kennt "Tomb Raider" auswendig? Ihr glaubt, alles über Lara zu wissen? Beweist es beim großen MAN!AC-Gewinnspiel!



Nur wenige Spiele-Helden haben eine so große und treue Anhängerschaft wie die virtuelle Abenteurer-Braut Lara Croft. Doch habt Ihr auch das Zeug, bei unserem Mega-Quiz alle Fragen zu beantworten? Wir testen Euer Wissen bezüglich Laras Lebensgeschichte sowie Spieldesign und Hintergrundstory aller drei "Tomb Raider"-Episoden. Nur echte Profis schlagen sich bis zum Lösungswort durch – und gewinnen mit etwas Glück wertvolle Preise.

DIE REGELN:

Zu jeder der folgenden 27 Fragen sind drei Lösungsmöglichkeiten (a bis c) angegeben, doch nur eine davon ist richtig. Hinter jeder korrekten Antwort ist ein Buchstabe des Lösungswortes vermerkt.
Um auf das Lösungswort zu kommen, ordnet Ihr die gefundenen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge an.

Das gesuchte Lösungswort ist Laras Lieblings-Vehikel.
Damit Eure Expedition nicht zu schwer wird, hier zwei Tips:

Tip 1: Ein Teil des Lösungswortes erinnert an ein populäres Prügelspiel

Tip 2: Das Vehikel ist nicht vierrädrig.

Notiert das Wort auf dem Coupon und schickt diesen in einem Briefumschlag (1,10 Mark Porto) an:

Cybermedia GmbH
Redaktion MAN!AC
Stichwort:
Lara Croft
Wallbergstraße 10
86415 Mering

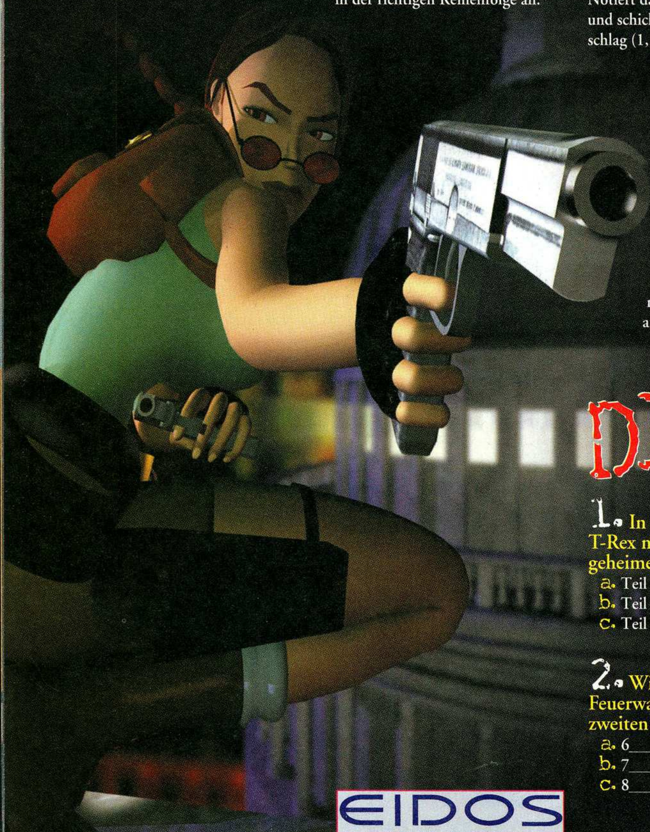
Der Einsendeschluß ist Montag, der 15. Februar '99. Jeder Mitspieler darf nur eine Einsendung vornehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIE PREISE:

1.Preis: Ein Lara-Spezialpaket mit Merchandising-Artikeln im Wert von 500 Mark – der Traum für "Tomb Raider"-Fans!

2.-3.Preis: Je ein üppiges Merchandising-Paket im Wert von 300 Mark – jede Menge Spaß mit Lara!

4.bis 10.Preis: Je ein Lösungsbuch zu "Tomb Raider 3" – damit Ihr Lara sicher durch alle Gefahren lotst!



DIE FRAGEN:

1. In welchen Teilen ist der T-Rex nicht Bewohner eines geheimen Abschnittes?

a.	Teil 1 und 3	A
b.	Teil 2 und 3	I
c.	Teil 1 und 2	U

2. Wieviele verschiedene Feuerwaffen kann Lara im zweiten Teil aufsammeln?

a.	6	B
b.	7	D
c.	8	F

3. Wieviele Felder kann Lara mit einem Laufsprung maximal überwinden?

a.	3	O
b.	4	C
c.	5	G

4. Hinter welchem Artefakt ist Lara im ersten Teil auf der Suche?

a.	Talon	M
b.	Otacon	W
c.	Scion	R



5. Und welchen Schatz sucht sie im zweiten Teil?
- a. Das Schwert der Nibelungen P
- b. Den Dolch von Xian R
- c. Den Zweihänder Excalibur L

6. Wieviele Splitterstücke des Meteoriten muß Lara finden?
- a. 4 E
- b. 5 A
- c. 6 U

7. In was wird Lara verwandelt, wenn sie auf die Hand des Midas steigt?
- a. In einen weiblichen Frosch K
- b. In eine goldene Statue F
- c. In einen Drachen B

8. Welche Auflösung hat der dritte Teil (PAL-Version)?
- a. 256 x 256 S
- b. 384 x 512 N
- c. 512 x 256 R

9. Seit welchem Teil kann Lara bei einem Salto zusätzlich eine Schraube vollführen?
- a. seit Teil 1 T
- b. seit Teil 2 R
- c. seit Teil 3 P

10. Seit welchem Teil kann Lara an der Decke entlang klettern?
- a. seit Teil 1 U
- b. seit Teil 2 I
- c. seit Teil 3 E

11. Was passiert, wenn Lara in Teil 2 alle Geheimnisse eines Levels gefunden hat?
- a. Sie vollführt Freudensprünge und ein Cheat wird aktiviert A
- b. Sie darf sofort in den nächsten Level T
- c. Sie bekommt Bonus-Medi-Packs und zusätzliche Munition R

12. Wie hieß der Leiter der Expedition, der im 19. Jahrhundert die Meteoriten-Splitter wiederentdeckt?
- a. Christoph Kolumbus I
- b. Charles Darwin O
- c. Der Graf von Monte Christo E

13. In welchem Teil findet Lara eine Handfeuerwaffe, die sie nur mit beiden Händen gleichzeitig halten kann...?
- a. Teil 1 M
- b. Teil 2 H
- c. Teil 3 T

14. ...und wie heißt diese Waffe?
- a. Desert Falcon A
- b. Desert Eagle O
- c. Heckler & Koch E

15. Im Verlauf des zweiten Teils tuckert Ms. Croft durch...
- a. venezianische Kanäle voller Gondeln und Minen E
- b. ägyptische Pyramiden voller Tiger und Mafiosi O
- c. tibetanische Tempel voller Echtzeit-Fackeln und Stacheln I

16. Wo findet das große Finale von "Tomb Raider 2" statt?
- a. Auf dem scherbenreichen Wrack der "Maria Doria" E
- b. In den düsteren Katakomben des Thalion A
- c. Im Hort des Drachen auf den schwimmenden Inseln O

17. Wie heißt die Synchronsprecherin, die Lara Croft im englischen Original ihre Stimme leiht?
- a. Kristiane Backer H
- b. Ofra Haza K
- c. Judith Gibbins M

18. In MAN!AC 8/96 erzählten wir Euch in einem ausführlichen Preview über Laras erste Mission. Der Titel des Artikels lautete...
- a. Gut gebaut und sprungfidel B
- b. Gebrüll im Hochgebirge C
- c. Revolverbraut T

19. Welches Accessoire trägt Lara im dritten Teil nur auf den Artworks aber nicht im Spiel?
- a. Bauchnabel-Piercing H
- b. Tatoo am rechten Knöchel G
- c. Goldenes Armband E

20. Welches Land hat Lara bisher noch NICHT besucht?
- a. Afrika G
- b. Atlantis H
- c. Antarktis S

21. Welchen geheimen Move kann Lara auf der Playstation vollführen?
- a. Mit verbundenen Augen schießen L
- b. Einen Handstand T
- c. Einen Dreifachsalto S

22. Wann feiert Lara virtuellen Geburtstag?
- a. 31.12.1967 H
- b. 11.5.1973 K
- c. 14.2.1967 T

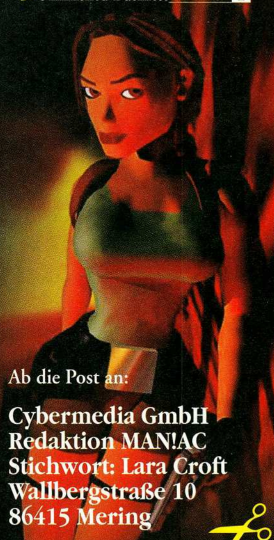
23. Wie ist der Name von Laras Vater?
- a. Lord Richard III. Croft G
- b. Lord Henshingly Croft N
- c. Lord Hunter Hearst Helmsley L

24. Wer war Laras erste Auftraggeberin?
- a. Jaqueline Natla I
- b. Jaqueline Onassis A
- c. Jacky Brown E

25. Welche Frau mimte Lara 1997 auf der ECTS und der E3?
- a. Sherylin Fenn I
- b. Verona Feldbusch P
- c. Rhona Mitra N

26. Wie ist der Titel des Musik-Videos, in dem eine gerenderte Lara mit den Ärzten herumwirbelt?
- a. Lara, wir lieben Dich! F
- b. Männer sind Schweine S
- c. Girls just wanna have fun R

27. Wie lautet einer der beiden Zusatz-Level, welche nur für die PC-Version des ersten Teils erschienen sind?
- a. Business As Usual K
- b. Lara in Chains S
- c. Unfinished Business T



Ab die Post an:

Cybermedia GmbH
Redaktion MAN!AC
Stichwort: Lara Croft
Wallbergstraße 10
86415 Mering

ABENTEURER-COUPON:

JA! Ich kenne Lara's Lieblingsvehikel und möchte beim MAN!AC Lara-Wettbewerb mitmachen!

DIE LÖSUNG LAUTET:

Der Einsendeschluß ist Montag, der 15. Februar '99. Jeder Mitspieler darf nur eine Einsendung vornehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



1999: DAS ... DES DREAM...

Neue Hardware, neues Glück: Mit der Japan-Veröffentlichung des Dreamcast betritt Sega die 128-Bit-Grafikdimension. MAN!AC testet die Hardware und analysiert die Chancen für die stärkste Konsole der Gegenwart.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Kraftpaket mit Anschlußproblemen"



Oliver Ehrle

Während sich die Kollegen mit "Godzilla" & Co. herumplagen, habe ich mir bei der ersten Sichtung von "Virtua Fighter 3tb" sofort ein Dreamcast geordert. Nach den schwammigen Mega-Drive- und Saturn-Pads ist für mich der Dreamcast-Controller ein echter Fortschritt – auch wenn es keine Möglichkeit gibt, den nervösen Zeigefinger abseits von R- und L-Taste zu plazieren. Die spartanischen Anschlüsse haben mich dagegen enttäuscht: Beiliegendes RGB-Kabel und separate Audioausgänge sind Pflicht! Außerdem ist die Geräuschkulisse ziemlich laut: Das CD-Laufwerk knattert wie mein alter Opel, und der Prozessorventilator übertönt selbst PCs. Als Prügelspieler stören mich die drei miesen Titel wenig: Neben "Virtua Fighter 3tb" sind mir vorerst alle Spiele egal!



Nach vier Jahren Playstation will jeder ein Dreamcast, Sega kommt mit Produktion und Lieferung neuer Hardware kaum nach. Das Debüt in Japan verlief am 27. November wie erwartet: Schlangen vor allen Geschäften, Wucherpreise auf dem Importsektor. Daß es zum Dreamcast-Start nicht leicht war, ein Stück Hardware und die bislang vier erhältlichen Spiele zu ergattern (nur das Adventure "July" wollte selbst in Japan kaum jemand haben), wißt Ihr, wenn Ihr unsere Seite 3 gelesen habt. Wir erhielten unser Gerät vom Händler "Sunflex" in Altena (02352/953350).

Ein Jahr vor dem geplanten PAL-Debüt haben schätzungsweise nur zwei, dreihundert deutsche Spieler mit dem neuen Sega-Flagschiff gezockt. Alle anderen erfahren auf den folgenden Seiten, ob das Dreamcast den erwarteten Generationswechsel auf dem Videospielmarkt bewirkt. Bedenkt aber bitte, daß wir an dieser Stelle nur die japanische Version des Dreamcast testen. Die deutsche PAL-Fassung ist in der Leistungsfähigkeit mit dem Originalmodell identisch, wird sich eventuell aber in Ausstattung und Verarbeitung vom Fernostoriginal unterscheiden – in zehn Monaten wissen wir mehr.



Das steckt im Dreamcast-Karton. Je nach Nachfrage und Lagersituation verlangen deutsche Händler 700 bis 1.000 Mark für dieses Basispaket. In Japan kostet's gut 400 Mark.





Zwei verschiedene Versionen des Import-Dreamcasts sind im Umlauf: Während dem Hong-Kong-Gerät (links) die Telefonbuchse fehlt, enthält das japanische Dreamcast bereits ein Modem. Die anderen Anschlüsse: AV Out (unten links), daneben die serielle Schnittstelle zur Vernetzung, darüber die Netzbuchse.

JAHR MCAST?



Windows inside: Mit Dreamcast-Kringel, Sega-Logo und Microsoft-Schriftzug zieren gleich drei unterschiedliche Trademark-Symbole das fertige Dreamcast.

Kompakt

Ausstattung und Lieferumfang



Platz für zwei: Die VMS-Memory-Karten steckt Ihr – von seitlichen Tastern flankiert – in die Pad-Rückseite.

Das Dreamcast-Startpaket kostet in Japan rund 30.000 Yen, das sind umgerechnet gut 400 Mark. Der Konsole liegt ein Joypad, ein Cinch-AV-, ein Netz- sowie ein Modem/Telefon-Kabel und die "Passport"-CD (mit Online-Software) bei, die Hongkong-Variante besitzt sogar eine englischsprachige Dokumentation. Spiele müssen die japanischen Kunden zum Preis von umgerechnet rund 90 Mark getrennt erwerben.

Trotzdem steckt im Lieferumfang etwas mehr als auf den ersten Blick ersichtlich: So ist das Dreamcast-Modem in der Regel gleich in die Konsole eingebaut – falls es sich nicht um einen Hong-Kong-Import handelt, denn dann fehlt das Modem bzw. muß nachträglich erworben werden. Die japanische Version mit Modem stellt jedoch einen Mehrwert gegenüber dem Saturn von 1994 dar – damals erwarben japanische und amerikanische Spieler dieses Zubehör gesondert für mehrere hundert Mark.

In das deutsche Dreamcast (ab Herbst im Handel) wird das Modem wohl standardmäßig integriert sein. Ob es sich dabei gleich um ein ISDN-Modem handelt, und ob es daneben auch eine Konsolen-Version "ohne" gibt, hat Sega noch nicht entschieden.

Nach Vorbild von Nintendo will Euch auch Sega den Kauf eines Vierspieler-Adapters ersparen: Statt wie bislang zwei, enthält das Dreamcast vier Joypad-Anschlüsse. So ist das Dreamcast das bislang am besten ausgestattete Videospielgerät. Weitere Gimmicks und Anschlußschnickschnack hat sich Sega dafür gespart: Das nüchterne weiße Gehäuse enthält lediglich vier Buchsen für die oben aufgeführten Kabel und keine weiteren Anschlüsse, wie sie z.B. die erste Playstation-Generation besaß. Konzentration auf's Wesentliche – von Anfang an. Segas Sparsamkeit geht soweit, daß sogar der bislang übliche Reset-Schalter dem roten Stift zum Opfer fiel, ein "Soft-Reset" ist aber zumindest über das Joypad möglich (vier Feuerknöpfe und Start gleichzeitig drücken). Lediglich zwei runde Buttons ("Power" und "Open") sowie

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Coole Konsole, aber wo bleibt Daytona 2?"



Ein schnuckliges Gerät mit jeder Menge Power: Der Lüfter surrt und kündet von mächtigem Prozessor-Einsatz. Insgesamt ist der Dreamcast-Start aber ernüchternd. Tatsache: Sega hat mit "Virtua Fighter 3tb" ein tolles Spiel abgeliefert – nur leider beeindruckt es mich als Hardware-Demo nicht, da zu wenig Innovatives geboten wird.

Es ist eine gute Entscheidung, mit dem Euro-Start ein Jahr zu warten.

Das Trash-Spieletrio, das beim Japan-Release erhältlich war, sollte Sega of Europe tunlichst meiden – will man etwa ein Schmuddel-Image aufbauen? Sobald ein RGB-Kabel erhältlich ist (um die Grafik-Power auch sichtbar zu machen) und meine Arcade-Lieblinge kompetent umgesetzt wurden, brauche ich ein Dreamcast – aber erst dann.

Christian Blendl

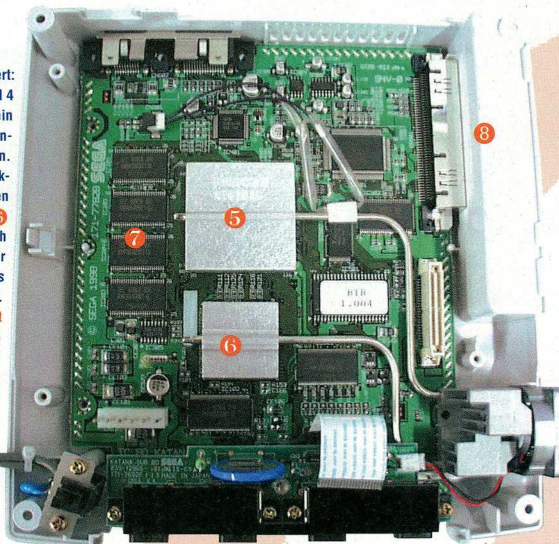


Zwischen das eingebaute japanische Netzgerät 1 und Eure Steckdose legt Ihr einen 110/220V-Converter – die meisten Import-Händler packen dieses Zubehör der Konsole bei.

Das GD-ROM-Laufwerk 2 verträgt sich nur mit Dreamcast-, sowie Audio-CDs. Mit einer Kapazität von gut einem Gigabyte (CD-ROM: gut 0,6 Gigabyte) freut das neue Format den Kunden und ärgert gleichzeitig alle Raubkopierer.

Mit vier Joypad-Ports 3 ist das Dreamcast luxuriös ausgestattet, wie N64-Besitzer kommen auch Sega-Fans um den Kauf eines Multiplayer-Adapters herum.

Der Ventilator 4 ist unerläßlich – verstellt Ihr die Lüftungsschächte, kann es zum Systemabsturz kommen.



Bewährt und verbessert: Die RISC-CPU (5) vom Typ SH 4 ist mit 200 MHz getaktet und ein großer Bruder der entsprechenden Chips im Sega Saturn. Konkurrenzlos: Als Grafik-Hardware verwendet Sega den neuesten PowerVR-Chip (6) von NEC – für PCs ist lediglich der schwächere Vorgänger dieses 3D-Kraftwerks als Beschleunigerkarte erhältlich. Insgesamt 26 Megabit RAM (7) spendierte Sega seinem neuen Flagschiff – das ist mehr, als bislang jede andere Konsole unter der Haube hat. Nicht alle importierten Dreamcasts enthalten das 33.6K-Modem (8) – in Deutschland könnt Ihr mit dieser Komponente momentan nichts anfangen.

Möglichkeiten des "Visual Memory System", und zwar die enttäuschende Filmumsetzung "Godzilla" (Test auf Seite 38).
Etwas sensibel ist der Ventilator, der unter dem Dreamcast-Gehäuse ständig arbeitet. Wenn Ihr die entsprechenden Lüftungsschlitze versehentlich verbaut (z.B. durch eine Regalwand oder eine andere Hardware), kommt es vor, daß sich das Dreamcast aus Sicherheitsgründen abschaltet. Aber auch ein luftig und frei plaziertes Dreamcast ist anscheinend nicht vor dem Systemabsturz sicher: Während des Tests kontaktierten uns verunsicherte Import-Kunden, die ebenfalls von Bildstillstand bzw. Absturz nach längerer Spielesession berichteten. Ein Problem der ersten Dreamcast-Auflage? MAN!AC selbst arbeitete zum Hardware-Test mit gleich drei Geräten: Keines der Dreamcasts machte Probleme.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Mehr als nur eine neue Konsole!"



Thomas Szedlak

Das Dreamcast ist weit mehr als nur der Saturn-Nachfolger – mit der Wunderkonsole wird eine neue Videospiel-Ära eingeläutet: Dank Dreamcast-Modem zocken endlich auch Konsolen-Liebhaber über´s Internet oder verschicken eMails. Vorerst nur in Japan, Sega Deutschland hat bis zum Herbst Zeit für ein eigenes Online-Engagement. Bis dahin dürften auch genügend hochwertige Spiele erschienen sein, um Segas mäßiges Software-Paket zum Dreamcast-Start vergessen zu machen: Außer "VF 3tb" ist wirklich nichts Tolles dabei, Hamsterkäufe zu Wucherpreisen könnt Ihr Euch also sparen. In wenigen Wochen wird das Dreamcast deutlich billiger zu haben sein, mehr Spiele gibt´s dann natürlich auch. Wenn Ihr Euch den Import-Streß nicht geben wollt, wartet Ihr bis zum Herbst auf´s PAL-Dreamcast und haltet Euch bis dahin mit der MAN!AC informiert!

eine Betriebs-LED zieren das erstaunlich kleine Dreamcast-Gehäuse. Dafür ist das Joypad luxuriös ausgestattet: Neben digitalem Steuerkreuz, Analog-Knubbel, seitlichen Tastern sowie Start und vier bunten Feuerknöpfen fallen die tiefen Schächte an der Pad-Rückseite auf: Hier passen gleich zwei VMS-Memory-Karten rein. Für die obere ist sogar ein Sichtfenster ausgespart, durch das Ihr auf das VMS-Display blickt. Das macht Sinn, denn neben einem VMS soll später gleichzeitig ein Force-Feedback-Modul ins Joypad passen. Bislang nützt aber nur ein Spiel die

Alles dran: Mit seinen analogen und digitalen Elementen ist das große Dreamcast-Pad sehr gut ausgestattet. Nur die (hier nicht sichtbaren) seitlichen Taster verunsichern anfangs: Aus alter Gewohnheit legt Ihr Eure Finger oft versehentlich darauf ab.



Im japanischen Dreamcast-Lieferumfang ist das Modem seitlich an die Konsole gestöpselt, die Hong-Kong-Version wird ohne das Online-Zubehör ausgeliefert.

Mehrsprachig

Das Dreamcast-Menü

Seit Einführung der CD-ROM als Spielemedium enthalten neue Konsolen eine komfortable Benutzeroberfläche mit Menüs für alle wichtigsten Einstellungen. Bereits beim japanischen Import-Dreamcast können diese Menüs auf Deutsch (aber auch auf Englisch oder Französisch) umgestellt werden und sind somit selbst für den Videospielneueinsteiger kinderleicht zu bedienen. Besondere Gags enthält die WindowsCE-basierte Benutzeroberfläche allerdings nicht: Als erstes stellt Ihr Datum und Zeit ein, danach wählt Ihr zwischen den Punkten "Play", "Music", "File" und schließlich "Setting", wo Ihr u.a. die Sprache bestimmt oder der Konsole befehlt, ein Spiel in Zukunft direkt (ohne Umweg über das WinCE-Menü) zu laden.
Wer sofort spielen möchte, tut das mit "Play", wer sein Dreamcast als Audio-CD-Spieler benutzt, landet mit "Music" auf dem speziellen Bildschirm, der Euch alle üblichen Funktionen (u.a. Repeat, Pause, Direktanwahl eines Tracks) offeriert. Eine komische Grafik-Show wie beim Saturn hat sich Sega diesmal gespart. "File" dient zum Memory-Card-Management: Im Gegensatz zu den Playstation-Speicherkarten müßt Ihr ein VMS vor der Erstbenutzung initialisieren. Auch später, wenn Ihr alle Spielstände löschen wollt, wählt Ihr die Initialisierung. Natürlich könnt Ihr unter "File" auch einzelne Spiel-





Bereits auf den weltweiten Release vorbereitet ist die Benutzeroberfläche des Dreamcast: Mit einem Knopfdruck verwandelt Ihr die japanischen Menüs (links) in deutsche Texte.





Klar, übersichtlich und ohne Multimedia-Schnickschnack: Über die mehrsprachige Benutzerführung konfiguriert Ihr die Konsole, verwaltet Memory Cards oder hört Musik (rechts).

stände löschen, kopieren oder auf ein anderes VMS verschieben. Insgesamt ist das Memory-Management über die grafische Benutzeroberfläche komfortabel, Ihr könnt sogar Spielstand-Gruppen definieren, um sie zu löschen oder zu kopieren. In die Benutzeroberfläche leider nicht standardmäßig installiert sind die Internet-Funktionen des Dreamcast: Zwar können deutsche Sega-Fans mit dem Japano-Browser nicht viel anfangen, interessant wäre eine integrierte Lösung aber schon gewesen. Außerdem hätte ein fünfter Menüpunkt (z.B. "Online") die Konsequenz von Segas ehrgeizigen Internet-Plänen unterstrichen. So werden die Online-Funktionen nachträglich auf die Software aufgesetzt.

Ach, ja: Wer befürchtete, an allen Ecken und Enden mit dem Microsoft-Logo konfrontiert zu werden, kann aufatmen: In keiner Weise erinnert die äußere Hülle des Dreamcast-Betriebssystems an seine Laptop- und PC-Verwandten.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Hardware ohne Software: Wieder nichts gelernt..."



...oder kapiere ich bloß die japanische Mentalität nicht? Es steht außer Frage, daß Segas Dreamcast hardwaretechnisch eine tolle Kiste ist und den Konsolenspielern angesichts überragender 3D-Titel auf dem PC ihre zarten Depressionen nimmt – auch der Preis um 400 Mark ist äußerst günstig. Dreamcast – will ich haben! Aber dann startet Sega mit drei dusslige Spielen und einem soliden Prügel-Update! Vielleicht sollte die Konzernführung einen Grundkurs in "Marketing und Produkteinführung" belegen: Jeder Vierzehnjährige weiß, daß zum Start mindestens ein absoluter Knüller samt Rahmenprogramm gehört – koste es, was es wolle! Die Verzögerungs-Verantwortlichen für "Sega Rally 2" und "Sonic Adventure" sind aber nicht alleine schuld, dem ganzen Spieleentwicklungs-Management gehört der Kopf gewaschen!

Martin Gaksch

Für alle Fälle
Dreamcast-Zubehör

Mit dem Dreamcast und den ersten Spielen brachte Sega die ersten Zubehör-Teile in den Handel. Unerläßlich für den Prügel- bzw. "VF 3tb"-Spieler ist der "Arcade Stick", der in Japan sofort ausverkauft war und jetzt eifrig nachproduziert wird. Das Beat´em-Up-Zubehör ist nicht die einzige Alternative zum normalen Pad: Spätestens zur "Sega Rally 2"-Veröffentlichung kommt auch das Lenkrad "Racing Controller" in den Handel, in Zusammenspiel mit Modem und Internet-Software braucht Ihr ein "Dreamcast Keyboard".

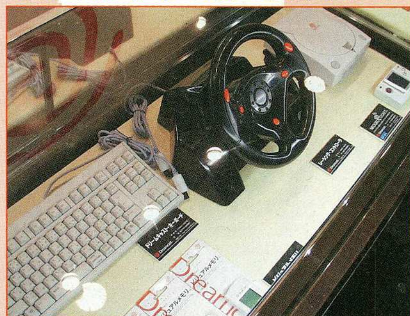


Dreamcast-kompatibel ist SNKs neues Handheld "Neo Geo Pocket": Bisher ist jedoch nicht bekannt, wie Handheld und Sega-Konsole zusammenarbeiten.

Exotischer sind der "Fishing Controller" (für Segas "Bass"-Automatenumsetzung) sowie das "Microphone Device", das Euch mit Spielfiguren ins Gespräch bringt. Ebenfalls geplant, aber noch nicht vorgestellt sind eine Forcefeedback-Einheit fürs Joypad sowie die VGA-Box, die den Anschluß der Konsole an einen PC-Monitor ermöglicht.

Japanische wie deutsche Kunden wählen auch zwischen verschiedenen Alternativ-Kabeln für den TV-Anschluß: Für Optik-Pedanten ist vor allem das S-Video-Kabel interessant, das 3.000 Yen (umgerechnet gut 40 Mark) kostet und die derzeit beste Bildqualität bietet.

Deutsche Spieler deren Fernseher keine NTSC-Signale verstehen, benötigen einen RGB-Wandler: Für rund 40 Mark liefert Euch dieser Adapter zwar nicht die Qualität eines "echten" RGB-Anschlusses, aber immerhin ein akzeptables Bild. Ebenfalls wichtig für den Import-Kunden ist ein 110/220V-Converter, der nicht von Sega, dafür aber als Noname-Produkt von jedem guten Import-Händler angeboten wird. Hängt Ihr Eure Sega-Konsole ohne den Adapter ans Netz, ist der Spaß schnell vorbei: Wie jede andere, nicht umgebaute Japan-Konsole, quittiert das Gerät mit durchgeschmortem Netzteil den Dienst.



Selbst in Japan sind Alternativ-Controller wie Lenkrad und Keyboard nicht nicht erhältlich

Beruhigung für technische Laien: Das deutsche Dreamcast kommt selbstverständlich ohne Adapter aus...

Global vernetzt
Mit dem Dreamcast ins Internet

Mit dem Dreamcast startet Sega seine lange vorbereitete Online-Offensive, die von Web-Geld bis zum Multiplayer-Duell alles umfaßt, was sich Internet-Visionäre in den letzten Jahren ausgedacht haben. Jeder Konsole beigelegt war (und ist) eine "Dream Passport"-CD, die NetFront- und Secure-Socket-Layer-Software des japanischen Sega-Partners und Online-Spezialisten Access enthält. Wie der Name bereits andeutet, macht diese CD ihre japanischen Besitzer fit für die Reise durchs WWW. Netfront ist dabei eine in Japan verbreitete Software-Lösung die Browser, eMail-Programm, HTML-Parser und andere Netzwerk-Applikationen zu einem bedienungsfreundlichen Paket zusammenschnürt. Nicht nur für den Spieler, sondern auch für die Software-Entwickler ist der Dream-Passport interessant, denn als Online-Standard ermöglicht das Software-Paket die Programmierung von Spielen, die Chat-, eMail- und Multiplayer-Elemente enthalten.

Laut Sega haben bereits fünf Spielehersteller mit der Entwicklung solch Online-tauglicher Spiele begonnen. Knapp ein Drittel der 150.000 japanischen Dreamcast-Besitzer surfe mit dem Passport bereits im Internet.

Eine eigene Währung, um Online-Spiele, -Duelle und Wettbewerbe zu ermöglichen, hat Sega kürzlich offiziell vorgestellt: "Web Money" sieht der Telefonkarte nicht unähnlich und dient quasi als Kreditkartenersatz für alle Dreamcast-Spieler. Die Sega-Firmenschwester Ascii (Verlagshaus, Software- und Zubehör-

DREAMCAST GLOBAL

JA ZUM IMPORT

In der letzten MAN!AC äußerten wir uns kritisch zu Segas Import-Politik und vermuteten, daß nach einem anfänglichen "OK" spätestens Ende des nächsten Jahres der Hahn zugedreht wird. Dem widerspricht die Sega-Zentrale in Hamburg: "Wenn das deutsche Dreamcast erscheint, werden wir die Import-Aktivitäten beobachten und nicht pauschal, sondern im Einzelfall entscheiden. Bei welchen Titeln wir den Import verhindern, können wir jetzt freilich noch nicht sagen", erklärt Deutschland-Chef Andreas von Gliszczynski gegenüber MAN!AC. Das heißt im Klartext: Im Gegensatz zu Nintendo- und Sony-Titeln werden japanische Dreamcast-Spiele sowie Zubehör von deutschen Importeuren ohne Restriktionen eingeführt, auch nach dem offiziellen PAL-Release sollen treue Dreamcast-Spieler der ersten Stunde nicht (wie von uns behauptet) im Regen stehen, sondern weiterhin Japan-Nachschub erhalten. Vor allem bei Spielen, die in Deutschland keinen Publisher finden, sieht Sega wohl auch Ende des Jahres keinen Handlungsbedarf. Massive Drohungen und Repressalien gegenüber importierenden Händlern sind auch Ende 1999 nicht geplant, so die deutsche Sega-Geschäftsführung gegenüber MAN!AC


Auch langfristig kein Schaden durch Importe befürchtet: Sega-Deutschland-Chef Andreas von Gliszczynski.

Hersteller in einem) verkauft die vorbezahlten Karten in Supermärkten sowie Spiel- und Computer-Geschäften. Mit ihnen wird z.B. die Gebühr für den Dreamcast-eigenen Online-Dienst (siehe unten) abgerechnet. Will der Spieler eine Online-Dienstleistung oder ein bestelltes Dreamcast-Spiel bezahlen, nennt er auf der entsprechenden Web-Seite neben seinem Namen und seiner Adresse auch die Geheimnummer, die auf jeder Web-Money-Karte eingraviert ist. Ist der Kreditrahmen für Internet-Zugang, Spielekäufe o.ä. erschöpft, erwirbt der Dreamcast-Besitzer einfach eine neue Web-Money-Karte.

Um der zahlenden und spielenden Dreamcast-Gemeinde auch die rechte Infrastruktur (sprich: schnelle und stabile Verbindungen) zu bieten, baut Sega mit dem Netzwerkpartner KDD Corp. außerdem einen eigenen Online-Service auf, der ausschließlich Dreamcast-Fans als Internet-Zugang dient. Zu Beginn werden in Japan 14 Zugangspunkte eröffnet, 76 weitere möchte die Telekommunikationsfirma KDD bis Ende des Jahres in Betrieb nehmen.

Für die USA und Europa arbeitet Sega an ähnlicher Software und einer ähnlichen Infrastruktur, u.a. verlagerte die bislang erfolglose US-Tochter Segasoft ihren Schwerpunkt von der Spieleherstellung auf die Online-Entwicklung.

Bislang ist die Entscheidung über die exakten WWW-Möglichkeiten des PAL-Dreamcast aber noch nicht gefallen: Sega of Europe beobachtet die japanischen Aktivitäten wie einen großangelegten Feldversuch und wird aufgrund der gewonnenen Erfahrungen bis Mitte nächsten Jahres die eigene Strategie in Angriff nehmen. Die Chancen stehen gut, daß sich Segas Online-Vision in Deutschland noch schneller realisiert als im fernen Osten: Das im weltweiten Vergleich hervorragend ausgebaute ISDN-Netz ist für komplexe Online-Anwendungen noch besser geeignet als die japanische Telefon-Infrastruktur.

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Hervorragende Technik, aber wieso dieses Pad?"



Ulrich Steppberger

Den Versprechungen, daß das Dreamcast selbst die aktuellen Automaten übertreffen sollte, stand ich argwöhnisch gegenüber – schließlich gab es vor zwei Jahren zum N64-Start ähnliches zu hören. Vom Endresultat bin ich aber positiv angetan: Für Nicht-PC-Besitzer tun sich damit neue Welten auf, auch wenn die Starttitel das großteils nicht beweisen konnten. Auch daß echte Hardware-Härtetests wie "Daytona USA 2" oder "Scud Race" erst spät oder noch gar nicht angekündigt wurden, betrübt mein Spielerherz etwas. Nur das Pad kann mich bislang überhaupt nicht begeistern: Das kleine Analogknüppelchen überzeugt mich ebensowenig wie die Entscheidung, vom bewährten 6-Knopf-Layout abzugehen. Für den Europa- und USA-Start wünsche ich mir, daß zumindest die Größe angepaßt und auch an ein RGB-Kabel gedacht wird.





Spiele-Duelle, eMail-Service, Online-Einkauf: In Japan nimmt Segas Internet-Strategie konkrete Formen an (rechts die offizielle Dreamcast-Seite), danach wird sie auf Europa angepaßt.



Neben den Automatenumsetzungen "VF 3tb" und "Sega Rally 2" hilft auch "Sonic Adventure", das bisher aufwendigste Projekt, dem Dreamcast auf die Sprünge.

Weltweite Unterstützung

Die Spiele-Zukunft des Dreamcast

Vielleicht vermißt Ihr an dieser Stelle eine Liste aller Firmen, die für Segas Konsole eigene Spiele entwickeln wollen, oder gar einen exakten Release-Kalender. Eine solche Tabelle haben wir uns bewußt gespart, denn statt einer kleinen, genau umrissenen Zahl von Ankündigungen erwartet Dreamcast-Besitzer eine wahre Spielelawine. Nicht nur die japanischen Firmen Capcom, Konami, Atlus & Co (siehe MAN!AC 12/97) haben Sega volle Unterstützung versprochen, sondern auch die meisten amerikanischen und englischen Unternehmer. Die Aussage des amerikanischen Programmierers John Romero auf unsere Frage, ob er für's Dreamcast ein Spiel entwickelt, ist bezeichnend: "Wer tut das nicht?"







Neben Capcom (oben links das heißersehnte "Resident Evil: Veronica") entwickeln auch nahezu alle anderen japanischen Hersteller für das Dreamcast: Die jüngsten Ankündigungen sind das makabere "Maken X" (Atlus, links) sowie CRIs "Buggy Heat" (großes Bild).

MEIN ERSTER EINDRUCK

"Optimales Timing"



Daß eine neue Konsole technisch mehr leisten muß als die angegrauten Mitbewerber versteht sich von selbst. Insofern nehme ich den deutlichen Leistungssprung gegenüber Playstation und N64 zwar anerkennend, aber nicht überrascht zur Kenntnis. Segas größter Trumpf ist für mich der günstige Zeitpunkt des Dreamcast-Release – die Playstation gilt als ausgereizt, Nintendo wirkt (was N64-Innovationen betrifft) gelähmt. Ein neues Gerät mit etabliertem Markenlogo kommt gerade recht. Denn nicht nur die Kunden, sondern auch die Entwickler sind scharf auf neue Technik – schließlich ist´s kaum mehr möglich, einen Voodoo-PC-Titel angemessen auf eine Konsole umzusetzen. Hier springt das Dreamcast in die Presche, grafisch imposante Spiele aus aller Welt sind sicher. Schleierhaft bleibt nur, warum Sega Debuttitel wie "July" und "Godzilla" tolerierte, denn diese Spiele ernüchtern statt zu begeistern.

Winnie Forster

Als günstig für die Spieleperspektiven hat sich die in MAN!AC bereits mehrmals erklärte technische Nähe des Dreamcast sowohl zu Automaten-Hardware, als auch zu gängigen PCs herausgestellt: Während Japano-Firmen wie Atlus und Capcom parallel für die Naomi-Technologie und Dreamcast entwickeln, freuen sich westliche Firmen über die relativ unaufwendige Konvertierung vom PC auf das Sega-Flagschiff: So ist Rages 3D-Shooter "Incoming" bereits auf das Dreamcast umgesetzt, Ubisofts "F1"-Rennspiel folgt laut Hersteller in wenigen Wochen.



Coming Out im Zeichen des Dreamcast: Climax, einer der besten Spieleentwickler Japans, sorgt mit "Blue Stinger" für Wirbel.



Jeffrys Kopfnuß mit dem Knie ist besonders schmerzhaft: Um sie auszuführen, müßt Ihr Euren Gegenüber von hinten erwischen.



Wie in einem Wrestling-Spiel geht Ihr mit Catcher Wolf in den Clinch, bevor Ihr zu Powerbomb und Supplex ansetzt.



Virtua Fighter 3tb

DC Kein Dreamcast-Titel wird von Sega-Fans sehnlicher erwartet als "Virtua Fighter 3tb": Der japanische Entwickler Genki ("Fighter's Destiny" für N64) hat sich die Spielhallenkeilerei zur Umsetzung vorgeknöpft und das Vorbild bis auf wenige Kleinigkeiten authentisch konvertiert: Um konstante 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern, mußten die Kämpfer ein paar Polygone opfern, auch die Schatten wurden dezent vereinfacht und brechen bei Stufen am Boden einfach ab. Auch im Hintergrund fehlen Details – um die Unterschiede zu erkennen, müßt Ihr aber ganz genau hinschauen.



Up, Side, Down: Kung Fu-Meister Lau beherrscht eine ausgewogene Mischung aus Würfen und Hiebcombos.

Zwölf beinharte Schläger stellen sich zum Turnier: Trunkenmeister Shun Di nimmt kräftige Schlücke aus der Flasche und beeindruckt mit torkelnden Ausfallschritten und Drehmanövern, Sumokämpfer Taka-Arashi setzt mit seinem massigen Körperbau auf wuchtige Hiebe und Rammoffensiven. Kick-Experte Jacky Bryant wirbelt Euch seine Füße um die Ohren und greift mit ausgefallen Sprungkicks an, Ju-Jutsu-Expertin Aoi Umenokouji verwandelt jede Attacke des Feindes in schwungvolle Würfe und bricht mit Hebelgriffen jeden Knochen.



Trunkenbold Shun Di rollt über die Schultern, um Euch mit seinem Kreiselcombo in den Rücken zu fallen.

Im Gegensatz zu den meisten Next-Generation-Prügeleien kommt "Virtua Fighter 3tb" mit vier Feuerknöpfen aus: Via X und Y greift Ihr mit Schlägen und Tritten an, die Knöpfe A und B stehen für Block und Ausfallschritt. Wer den Feind mit einem Wurf oder Abwehrgriff zu Boden schleudern möchte, kombiniert Angriffstaste und Block. Um Eure Attacken zu ratternden Combos oder mächtigen Superschlägen zu variieren, nutzt Ihr einfache Richtungskommandos. Auch eine Sprintattacke ist möglich, meist bleibt Ihr jedoch dicht am Gegner. Das zunächst simpel scheinende Kampfsystem entpuppt sich in der Praxis als komplex: Im Gegensatz zu Prügelkollegen wie "Tekken 3" arbeitet "Virtua Fighter 3tb" weniger mit Rhythmus (Blocken und Schlagen), sondern mit Abständen und Stellungen zum Gegner. Während der Abwehrgriff exaktes Timing benötigt und den Profis vorbe-



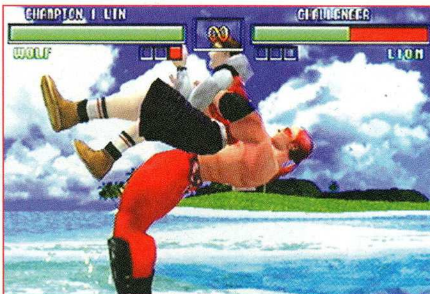
Skater Lion überrascht besonders schwerfällige Gegner mit seinem blitzschnellen Kranich-Stil.



Wenn der Feind am Boden liegt, dreht Aoi erst richtig auf: Bei ihren Arm- und Beinbrechern hört Ihr jeden Knochen knacken.



Das korrekte Abschätzen von Entfernungen ist unerläßlich: Mit einem clever gewählten Wurf schleudert Ihr den Feind ins Abseits.



Wer den Feind von hinten packt, darf zu besonders harten Würfen ansetzen: Hier Wolfs German-Supplex.

halten ist, kontert Ihr von Beginn an mit Ausfallschritten auf gegnerische Attacken. Steht Ihr schräg zum Feind, verfügt Ihr über eine ganze Palette von neuen Schlägen: Die genaue Kenntnis der Hiebe in den verschiedensten Stellungen führt zum Erfolg. Dieses Kampfprinzip erfordert viel Übersicht, die Duelle erscheinen noch realistischer als bei der Konkurrenz. Dagegen wären die undurchsichtigen Wirbelattacken eines "Tekken"-Eddy nicht mehr zu überschauen, auf einen vergleichbaren Kämpfer müßt Ihr also verzichten.

Je nach Kampfstil Eures Schützlings stehen Euch dafür taktische Manöver zur Verfügung: Per Kombination wechselt Ihr blitzschnell Jackys Fußstellung, um mit neuen Moves zu überraschen. Wolf beherrscht den Wrestling-typischen Clinch: Einmal den Gegner am Kragen gepackt, steht Euch ein ganzes Sortiment an Würfen zur Verfügung – Ihr dürft Euch aber auch hinter den Feind schlängeln und ihn herumschubsen. Ju-Jutsu-Kämpferin Aoi legt erst richtig los, wenn der Kontrahent am Boden liegt: Bei ihren Knochenbrecher-Combos geht Euch das Knacken durch Mark und Bein. Abgründe und Treppen setzen zusätzlich taktische Akzente: Weite Würfe sind für Schubser ins Abseits ("Ring Out") hervorragend geeignet, ein gegnerischer Ausfallschritt oder Flickfack über Eure Schultern kann den Spieß jedoch schlagartig umdrehen.

Duelle in drei Dimensionen: Wie in einem Action-Film kämpft Ihr Euch auf Stufen nach oben, wobei der Höhenunterschied auf Eure Hiebe und Blocks Einfluß nimmt.

Neben dem normalen Turniermodus tretet Ihr in "Virtua Fighter 3tb" auch im Team (der Reihe nach) gegeneinander an. Einen "echten" Zweispieler-Modus haben die Entwickler jedoch vergessen: Eure Kumples können zwar in den Kampf einsteigen, doch nur der Verlierer wählt vor der nächsten Runde einen neuen Helden. Auch der Trainingsmodus ist spartanisch: Euer Gegner besitzt die im Optionsmenü festgelegte Kampfstärke, in Ruhe neue Moves ausprobieren ist also nicht möglich. Außerdem rattern Eure Tastenkommandos immer über den Bildschirm – das stört Euer Training.

Dafür haben sich die Entwickler mit den Special-FX viel Mühe gegeben: Realtime-Light-Sourcing rückt Eure Schützlinge ins rechte Licht und zaubert in der Stahlgerüstarena ein rötliches Flackern auf Eure Wangen. Fußstapfen im Sand und umherwehende Blätter am Boden verleihen der Schlacht unvergleichliche Atmosphäre. Eure Helden berücksichtigen den Untergrund und passen sich im Liegen jeder Bodenunebenheit an.

"Virtua Fighter 3tb" ist das bislang einzige Kaufargument für das Dreamcast: Dank der hochauflösenden Grafik und den phantastischen Animationen sowie Special-FX fühlt Ihr Euch wie in der Spielhalle, das taktische Kampfsystem erlaubt vielfältige Finten und sorgt mit den riesigen Movepaletten für Motivation auf Lebensdauer. In Punkto Spielmodi und Kämpfervielfalt steht die Keilerei "Tekken 3" zwar nach, dank der Spieltiefe kommt jedoch kein Zweifel an der kampfkünstlerischen Potenz des Titels auf. Die Keilerei benötigt übrigens nur eine CD, auf der zweiten Scheibe philosophiert Sega-Designer Yu Suzuki über Videospielethik und -konzeption – auf japanisch, versteht sich. *oe*

Den Endgegner dürft Ihr in zwei verschiedenen Versionen selbst steuern: Für den silbernen Dural nutzt Ihr bei der Kämpferwahl die Tastenkombination Start+X+A. Seinen goldenen Bruder steuert Ihr nur im Trainingsmodus – drückt in der Auswahl die Tasten Start+Y+A. Wer im Training obendrein die Kampfarena bestimmen möchte, hält die Start-Taste gedrückt und betätigt anschließend den A-Knopf.



Straßenkämpfer Akira wirbelt den Feind wie auch seine Beine durch die Luft



Jackys riskanter Running-Clothline streckt entfernte Gegner nieder



Zwölf Kämpfer stehen zur Wahl, zwei Versionen des Endgegners gibt's per Geheimkombination.



Geschwindigkeits-FX: Bei besonders schnellen Attacken ziehen die Glieder Eurer Helden Schatten nach.

SPIELSPASS 90%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: HERBST

Motivation ohne Ende: Taktische 3D-Keilerei mit unzähligen Manövern, hochauflösender Optik und phantastischen Special-FX.

AB 16



Spurtstark: Der "US-Godzilla", optisch an das Emmerich-Monster aus letztjährigem Hollywood-Streifen angelehnt, sprintet auf Knopfdruck für Sekunden durch die Stadt.



Kindlicher Spieltrieb: Minilla tobt sich Im Baseballstadion von Fukuoka aus.



Ob die Versicherung zahlt? Mecha-Godzilla hinterläßt nur Trümmer.

Godzilla Generations

DC Kein geringerer als Japans Lieblings-Monster Godzilla soll den Weg für den Dreamcast-Erfolg ebnen. Das Spielprinzip ist simpel: Als Riesenmonster stapft Ihr in elf Levels durch fünf japanische Metropolen, Euer Ziel ist die totale Zerstörung der einzelnen Städte. Im "Time Attack"-Modus müßt Ihr die Ortschaften innerhalb eines Zeitlimits möglichst stark demolieren. Anfangs wählt Ihr Euren Favoriten unter zwei Godzillas, fünf Monster gibt´s insgesamt.

Ihr startet Eure Verwüstungs-Tour in einem beschaulichen Vorort von Fukuoka, ein unsichtbarer Kameramann rückt Euch ins rechte Licht. Durch simples Drüberlaufen macht Ihr kleine Häuser dem Erdboden gleich, auch größere Gebäude bringt Ihr durch bloßen Körperkontakt zum Einsturz. Mit Feuerkraft, Windhauch, Laserstrahlen, Raketen oder Schwanzschwinger (je nach Godzilla-Variante) beschießt Ihr Gebäude und Gegner aus sicherer Entfernung und vermeidet Beulen durch einstürzende Wolkenkratzer.

Japans Bevölkerung scheint nicht besonders an ihren Städten zu hängen: Die unbewegliche Bodenmiliz ist wenig furchteinflößend; meist reicht eine 360°-Drehung, um die Panzer und Geschütze mit dem Schwanz plattzuwalzen. Die Kamikaze-Luftwaffe (Hubschrauber und Jets) rauscht regelmäßig in Euren Rückenpanzer. Hat sich trotzdem mal eine Rakete in Euren Körper verirrt, leitet Ihr per Knopfdruck eine kurze Erholungsphase ein, in der Eure Energie wieder aufgefrischt wird.



Andere Dimensionen: Im Vergleich zum "Ur-Godzilla" trägt das Riesenrad seinen Namen zu unrecht.

Auch Brücken und Wälder müßt Ihr vernichten, Eure Zerstörungsquote dabei immer im Blick. Liegt sie bei fast 100%, taucht als Level-Endgegner ein Ufo auf. Ist Euch schnelles Weiterkommen wichtiger als eine hohe Punktzahl, verlaßt Ihr bei 50% die Stadt und landet im nächsten Level.

Witzig ist die Unterstützung des Godzilla-VMS: Habt Ihr im tragbaren Pocket-Monster-Verschnitt einen Kampf-Godzilla gezüchtet, laßt Ihr ihn in einer Arena gegen die Monster Eurer Kumpels kämpfen.

Mit "Godzilla Generations" hat das Dreamcast sein erstes Trash-Spiel: Godzilla stapft durch lächerlich detailarme Städte, wehrt sich gegen hirnlose Gegner und tritt alles platt – das entbehrt nicht einer gewissen Komik. Doch bei rationaler Betrachtung fällt Euch nichts auf, was an diesem Machwerk längerfristig Spaß macht. Die elf Städte habt Ihr in einer Stunde zerstört, auch die freigespielten Monster ändern nichts am öden Spielverlauf. Zu allem Überfluß ruckelt die Grafik manchmal sehr. Am wenigsten werden Eure Ohren gepeinigt: Dramatische Musik und markerschütternde Laute Eures Godzillas verbreiten zumindest einen Hauch von Schauder-Atmosphäre. Mein Rat: Holt Euch einen Godzilla-Film aus der Videothek und laßt die Finger von diesem Software-Müll! *ts*

SPIELSPASS 34%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Zum Fürchten schlechte Godzilla-Action mit einschläferndem Spielverlauf, doofen Gegnern und unschöner Ruckelgrafik.

AB 6







Eure fünf Monster in Aktion (v.l.n.r.): Godzilla, Mecha-Godzilla, Ur-Godzilla, US-Godzilla und der Baby-Godzilla, genannt "Minilla".



Rutschpartie in der Geisterbahn: Euer dickes Rhinozeros tut sich schwer mit wendigen Lenkmanövern im Eiskanal.



Mitternachts-Spaziergang: Zur Geisterstunde werdet Ihr von furchteinflößenden Gespenstern belästigt.


Laufen, rutschen, schwimmen: Der "Penpen Triicelon" erfordert Geschicklichkeit, Rhythmusgefühl – und einen durchtrainierten Daumen!



Ab durch den Regenbogenkreis: Euer tierischer Held saust gleich mit doppelter Geschwindigkeit über die Piste.

Penpen Tri-Icelon

DC Tierischer Dreikampf: Bei "Penpen Tri-Icelon" lauft, schwimmt und rutscht Ihr über vier Kurse in mehreren Ausbau- und Schwierigkeitsstufen. Aus sieben Charakteren wählt Ihr Eure Spielfigur, u.a. stehen die Katzendame Tina, das Rhinozeros Ballery und Sparky, der Entencasanova am Start.

Los geht´s: In den Laufabschnitten umkurvt Ihr Hindernisse und springt Treppen hinauf, Eure Geschwindigkeit könnt Ihr nicht erhöhen. Kommt Ihr an eine Eisbahn oder einen Abhang, legt Ihr Euch automatisch auf den Bauch und saust durch die Kurven – durch gleichmäßiges Tastendrücken holt Ihr mit den Armen Schwung. Im Wasser müßt Ihr allerlei Unrat und Meeresbewohnern ausweichen, gesteuert wird wie bei den Rutschübungen. Tanzt Euch ein Gegner permanent vor den Füßen herum, räumt Ihr ihn mit einer Sprungattacke aus dem Weg. Regenbogenkreise auf dem Kurs beschleunigen Euch für kurze Zeit, Pilze nutzt Ihr als Sprungbrett.

Die abwechslungsreichen Kurse führen Euch u.a. durch eine Iglu-Siedlung, ein Puddingdorf, eine Geisterbahn und ein unterirdisches Dino-Grab. Im Spielzeugland rutscht Ihr sogar über die Rampen eines Mega-Flipperautomaten und werdet von "Bumpern" durch die Gegend geschleudert. Nach jedem Sieg erhaltet Ihr ein Extra, das Euch schneller, robuster oder wendiger macht.

Im "Time Attack"-Modus legen Eure Gegner eine Pause, Ihr kämpft allein gegen die Uhr. Oder Eure Kumpels greifen zum Joypad: Bis zu vier menschliche Spieler ermitteln auf geteiltem Bildschirm den König der Tiere.

"Penpen Tri-Icelon" ist ein kindgerechtes und witziges Rennspiel mit unkompliziertem Spielablauf. Leider gibt´s nur vier Strecken – zu wenig, um Euch längere Zeit an der Konsole zu halten. Die Grafik ist nicht besonders schnell, dafür farbenfroh, hochauflösend und detailreich. Die Steuerung erinnert wiederum an alte "Decathlon"-Tage – nach zwei Stunden schmerzt Euer Daumen.

Abwechslungsreiche Spielelemente sind rar, mehr als das Regenbogen-Turboextra könnt Ihr auf der Piste nicht einsammeln, dazu sind Strecken-Abzweigungen selten. Paradox: Auf höheren Schwierigkeitsstufen ist "Penpen" einfacher, da Eure Gegner durch Hindernisse gebremst werden. Wegen unfairer Stellen braucht Ihr allerdings auch hier etwas Glück. *ts*



Piratenschiff voraus: Dank zahlreicher Hindernisse kommt Ihr unter Wasser nur schwer voran.



Achtung, Baumschlag! Haifisch "Jaw" hat sich zur Sicherheit einen Helm übergezogen.

SPIELSPASS 55%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Einfaches, kindgerechtes Renn-Abenteuer mit witzigen Charakteren, daumenfeindlicher Steuerung und nur vier Kursen.

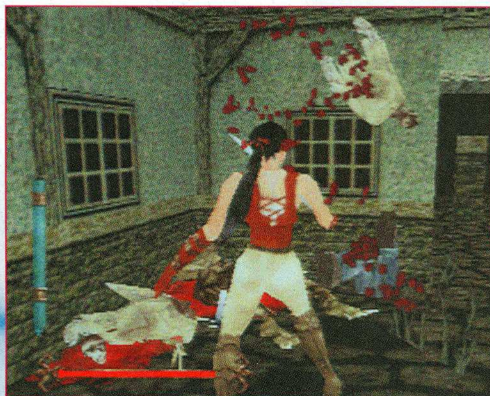
AB 6

Total bescheuert

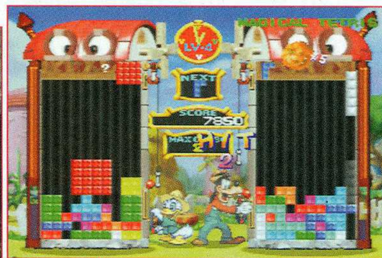
oder irrsinnig komisch? Über das Erscheinungsbild der "Penpen"-Charaktere herrscht Uneinigkeit in der Redaktion. Während Christian "noch nie so bescheuerte Figuren" gesehen haben mag, findet Thomas das witzige Auftreten der tierischen Wettkämpfer gelungen. Gute-Laune-Musik und humorvolle Sprachsamples passen jedenfalls vorzüglich zum Cartoon-Ambiente von "Penpen Tri-Icelon".




Autsch! Nach einer Gegnerattacke schaut Tina dumm aus der Wäsche.



Splatterfans wissen Bescheid: Angefaulte Zombies stehen nach Hieben und Stößen wieder auf, besiegen könnt Ihr sie nur durch Zerstückelung.



Donald und Goofy stapeln im Duell: Neben der N64-Version gibt´s auch einen ähnlichen Spielautomaten.

Nightmare Creatures

N64

Nach den Playstation-Metzgern (Test in MAN!AC 11/97) kommen nun auch N64-Schlächter in den bluttriefenden Genuß von Kalistos Zombiejagd "Nightmare Creatures": Der wahnsinnige Monsterdoktor Alan Crowley bastelt in seinem Versuchslabor an Skelettmonstern sowie Untoten und hetzt die Brut als Rache für die Mißachtung seine Genies durch die Straßen von London.

Als Lanzenkämpfer Ignatius oder verführerische Schwertkämpferin Nadia macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Finsterling: Ihr durchstreift muffige Kanalsysteme, schaurige Friedhöfe und vergammelte Kellergewölbe, stets auf der Hut vor Alans grauenvollen Kreaturen. Mit Kick- und Waffencombos schnetzelt Ihr die Ungeheuer in Stücke, daß das Blut nur so über den Bildschirm spritzt. Gegnerischen Angriffen weicht Ihr entweder mit einem Seitwärtsschritt aus oder wehrt sie mit einem Block ab. An ausgesuchten Stellen erwarten Euch Extras wie Energiekristalle, Schußwaffen, Dynamitstangen und Gasbomben. Zwischendurch lockern einfache Schalterrätsel und Hüpfsequenzen das dauernde Gemetzel auf: Im Vergleich zur Playstation-Version ist die Steuerung etwas ungenau, gelegentlich bleibt Ihr an einer Ecke hängen. Dem "Spielspaß" können die kleinen Mankos jedoch nichts anhaben: Wer die Attacken der Monster studiert, entwickelt schnell für jeden Feind die passende Taktik. Unfair wird's nur, wenn Ihr Euch mit mehreren Gegnern gleichzeitig abgeben müßt – sprintet lieber in Sicherheit und nehmt Euch die Monster einzeln vor.

Die gut versteckten Bonusräume versorgen Euch mit Extraleben und Bonusenergie. Düstere Optik, schummrige Gruselmelodien und standesgemäße Animationen (Zombies steigen aus Gräbern) sorgen für eine beklemmende Atmosphäre. "Nightmare Creatures" ist nicht nur eine Keilerei für Abspannjäger: Wer auf Bildschirmgewalt steht, legt mit Freuden planlose Metzelrunden ein. *oe*

SPIELSPASS 77%

MBIT 128

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Bluttriefende Zombieschlacht mit simplen Rätseleinlagen und Jump'n'Run-Sequenzen: Die Steuerung ist etwas ungenau.

AB 18



Online-Hilfe: Zufällig eingeblendete Tips erklären Euch die Combos und Todesschläge Eurer Helden.



Spart die Munition: Mit Eurem Vorderlader zündet Ihr herumstehende Sprengstoff-Fässer.

Magical Tetris

N64

Während Capcom-Fans auf ein neues Prügelspiel hofften, feiern die "Streetfighter"-Entwickler ihr N64-Debut mit einem "Tetris" um die Entenhausener Mäuse-Clique.

Wie im großen Vorbild verschachtelt Ihr von oben herabfallende Steinformationen und sammelt für komplette Reihen Punkte. Neben dem Endlosspiel duelliert Ihr Euch mit Mickey, Donald, Goofy und Minnie im Story-Modus. Neu sind dabei die Hit-Combos: Wer nacheinander mit mehreren Steinen Reihen vervollständigt, multipliziert die Strafreihen für den Gegner. Kids freuen sich über die einsteigerfreundliche Hilfestellung: Jeder herabfallende Stein wird am Boden ein zweites Mal (transparent) angezeigt. So erkennt Ihr sofort, ob sich Euer Stein in der aktuellen Position lückenlos einfügt. Obendrein sammelt Ihr magische Energie – ist Eure Leiste voll, schnibbelt Ihr die obere Hälfte Eures Spielfeldes ab.

Wer die Herausforderung liebt, wählt den Magical-Modus: Statt mit Strafreihen martert Ihr den Feind mit skurrilen Treppenformationen und Megaklötzen, die Ihr nur mit Glück in Eure Steintürme einordnet.

"Magical Tetris" ist eine motivierende "Tetris"-Variante für Disney-Fans, dem actiongeladenen Vierspieler-Modus von "Tetris 64" haben Donald & Co. jedoch nichts entgegenzusetzen. Wegen der japanischen Texte bleibt Euch die "Story" obendrein vorenthalten. *oe*

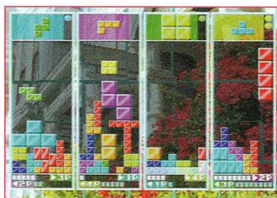
SPIELSPASS 85%

MBIT 128

HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: NINTENDO 64
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Knallbuntes Mickey-Mouse-"Tetris" mit fiesem Magical-Modus und einsteigerfreundlicher Vorabanzeige: Für Kids.

AB 6

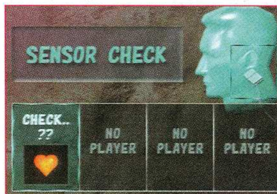


Im Vierspieler-Modus ist die Hölle los: Die Giga-Variante stellt Euch mit mächtigen Steinen vor große Probleme.

Tetris 64



Um aus der Masse an "Tetris"-Variationen herauszustechen, ließ sich Seta etwas Besonderes einfallen: Neben dem normalen Spiel sowie der Giga-Version (eingestreute Monstersteine) überrascht "Tetris 64" mit dem revolutionären Bio-Modus. Via Pulssensor am Ohr ermittelt das Spiel Eure "Aufgeregtheit" und setzt sie in Form von besonders gemeinen Steinformationen (bis zu fünf Klötze) um: Nur wer wirklich cool bleibt, hat im Kampf gegen die Kumpels oder in der Endlosschlacht eine Chance. Verliert Ihr beim ersten Anzeichen von Problemen die Fassung, dürft den Modus auch umkehren: Wenn's brenzlig wird, kommen nur noch einfache Steine. "Tetris 64" sorgt besonders im Vierspieler-Modus für Panikattacken und Herzrhythmus-Störungen: Das neue Puls-Feature sowie die Giga-Steine katapultieren Euch in eine neue "Tetris"-Dimension und lassen geschwätzige Großmäuler plötzlich ganz alt aussehen. Einziges Manko: Dem Importmodul liegt nur eine Pulsklemme bei, weitere müßt Ihr selbst importieren! *oe*



Im Bio-Modus klemmt Ihr einen Pulssensor an Euer Ohr: Je höher die Aufregung, desto fiesere Steine fallen herab.





Bis zu vier Personen versuchen Ihr Glück bei der Casino-Simulation: Eine solide Splitscreen-Optik sorgt für Übersicht.

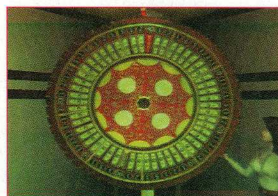
Golden Nugget



Wie das Caesars-Palace-Hotel in Las Vegas hat nun auch das Golden-Nugget-Casino seine reichhaltige Auswahl an Glücksspielen auf einem Modul verewigt: An fünf Tischen (wie Black Jack, Texas Hold'em und Mini Baccarat) mischt ein junges Mädel für Euch die Karten, sechs einarmige Banditen und ein Videopoker ziehen Euch das Kleingeld aus der Tasche. Am Glücksrad "Big Six" setzt Ihr auf verschiedene Zahlenabschnitte, am Würfeltisch solltet Ihr die 7 und 11 meiden. Auch ein Roulette-Tisch steht bereit: Spielsüchtige registrieren sich per Memory Card, um eines Tages ihren Platz in der "Hall of Fame" einzunehmen. Für authentische Zockerstimmung sorgen die im "Golden Nugget"-Hotel aufgenommenen Digisounds, zukünftige USA-Reisende dürfen obendrein via Diashow eine Hotelbesichtigung vornehmen.

Mit einem Anfangskapital von 1.000 Dollar starten bis zu vier Zocker (Splitscreen) ihre Karriere als Glücksspieler: Anfänger dürfen via Pausemenü jederzeit im Regelwerk nachlesen, um nicht aus Unwissenheit ihr Geld zu verlieren. Wahlweise mit dem Analogstick oder Steuerkreuz verteilt Ihr Eure Chips über die Spieltische, anschließend dreht sich das große Glücksrad und jedermann bibbert um sein schwerverdientes Geld. Angesichts des trockenen Spielablaufs und der unspektakulären 3D-Automaten fällt Euch in "Golden Nugget" das Pokerface nicht schwer: Das ganze Spiel dreht sich im Grunde nur um ein paar klein eingeblendete Zahlen, die sich mit etwas Glück multiplizieren. Schweißtreibende Zockerstimmung kommt leider nicht auf: Die gesichtslosen CPU-Gegner sind grafisch nicht vorhanden und können so weder Aufregung, Ärger noch Freude signalisieren. Um selbst mit Eurem Schützling zu fühlen, fehlt Euch der Bezug zum Geld: Auf dem Bildschirm gewinnt Ihr zwar mit viel Glück Millionen, kaufen könnt Ihr Euch nicht mal eine Champusflasche. Bei "Golden Nugget" geben selbst Spielsüchtige ihre Leidenschaft auf! *oe*





Auch die neueste Glücksspiel-Simulation für das Nintendo 64 schockt mit primitiver Optik ohne 64-Bit-Charme



Videopoker zum Abgewöhnen: Verpulvert das gesparte Modul-Geld lieber im echten Casino.

In ein Rollenspiel eingebunden, würde eine Spielhalle wie "Golden Nugget" wesentlich mehr Stimmung verbreiten: Hier habt Ihr die Möglichkeit, Euer Geld in Extrawaffen und Klamotten zu investieren. Wer ein spannendes Rollenspiel-Casino besuchen möchte, besorgt Atlus' "Persona" (Bild ganz unten) für die Playstation (siehe MAN!AC 3/97): Hier spielt Ihr an fiktiven Automaten "mit System"!







Dicker Brummer voraus: Statt mit "echten" Autos wie in Sonys "Gran Turismo" meßt Ihr Euch in "R4" mit wuchtigen Phantasie-Boliden.

Ridge Racer 4

PS Mit "Ridge Racer" begann vor gut vier Jahren der Playstation-Erfolg, mit dem Import-Test in Heft 2/95 die kritische Berichterstattung zu diesem Thema.

Noch heute gibt´s Fans und Racing-Könner, die trotz "V-Rally" und "Gran Turismo" eisern zum Namco-Klassiker halten – das elegante Fahrgefühl (geschickt zwischen physikalischer Simulation und haarsträubender Action-Übertreibung pendelnd) hat bis heute kein anderes 3D-Rennspiel so toll hinbekommen.

Die beiden Nachfolger waren gut, aber längst nicht mehr so herausragend aus der Menge professionell produzierter Racing-Titel. Außerdem gibt´s mittlerweile alternative, sehr gut umgesetzte PS-Ansätze – von der ernsthaften Simulation ("TOCA 2") bis zum Hollywood-reifen US-Gebolze à la "Need for Speed 3". Besonders geschockt hat die Namco-Designer anscheinend Sonys "Gran Turismo": Mit eleganter Grafik, beschwingtem Fahrgefühl und großem Fuhrpark ist dieses Luxus-Rennspiel an der "Ridge Racer"-Serie vorbeigebrettert. Namco reagiert mit einer Generalüberholung und pfeift gleichzeitig die Stärken des Ur-"Ridge Racer" zurück auf den Bildschirm: Das aufwendige Drumherum ist neu, das Fahrverhalten hingegen vereinigt die besten Elemente aus dem Original (waghalsige Drifts) mit der Bodenhaftung der "Rage Racer"-



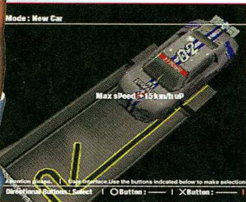
Wahnsinnsoptik trotz Standardauflösung (320x240 Pixel): Audiovisuell markiert "R4" den Höhepunkt der Playstation-Ära.



Duelle statt Massengerangel: Nur beim Start habt Ihr mehr als zwei Konkurrenten im Blick.

Boliden von 1997: Je nach Kurvenverhalten sind alle Wägen in "Drift" und "Grip" kategorisiert. Ein mehrminütiger Intro-Film in bewährter Namco-Qualität stimmt auf "Ridge Racer Type 4" (kurz "R4") ein, danach wurschtelt Ihr Euch durch neue, seitenlange Options-Menüs. Der "Grand Prix"-Modus steht im Zentrum des Spiel: In einem von vier Fantasy-Teams (R.T. Solvalou, Pac Racing Club, DRT und R.C. Micro Mouse Mappy) spielt Ihr drei Abschnitte der 99er-Saison: Der erste Part (zwei Rennen) ist noch relativ gemütlich; ein dritter Platz genügt, um weiterzukommen und einen aufgemotzten Boliden in Empfang zu nehmen. In der nächsten Runde (ebenfalls zwei Rennen mit je drei Runden) müßt Ihr schon zweiter werden, um für den letzten Abschnitt zugelassen zu werden. Davor habt Ihr eine Möglichkeit zum Speichern und nehmt einen neuen Wagen mit entsprechend mehr Power in Empfang. Die Extra-PS sind dringend nötig, denn in diesen finalen vier Rennen zählt nur der Sieg. Im Gegensatz zu anderen "Ridge Racer"-Spielen führt jede andere Plazierung zum Game Over bzw. zum Verlust einer von drei Continue-Chancen.





You got a new car: Für Siege kassiert Ihr nicht Bargeld, sondern neue, noch schnellere Autos.



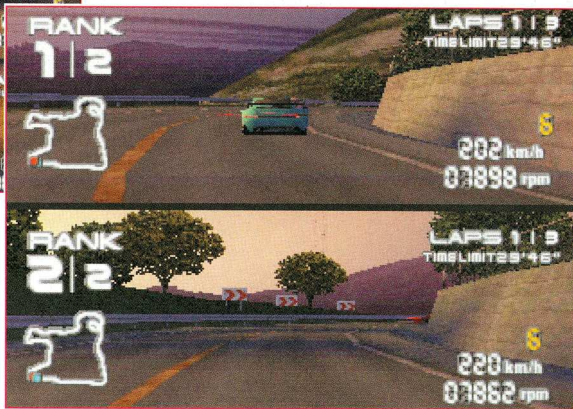
Rumble in the Tunnel: Die "R4"-Architektur überrascht Euch mit Über- und Unterführungen, Steigungen und Gefälle.



Im Vergleich zum ersten Teil sind weite Sprünge (siehe oben) selten. Dafür fahren die "R4"-Gegner aggressiver.

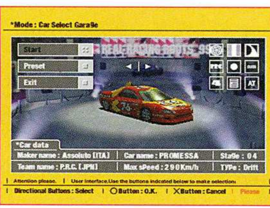


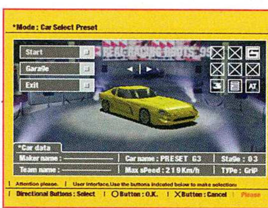
Der beste Splitscreen-Modus der Rennspielgeschichte? Auch mit zwei Spielern läuft die 3D-Grafik flüssig und fehlerfrei.



Neben zwei menschlichen Fahrern starten im frei konfigurierbaren "Versus-Modus" zwei CPU-gesteuerte Boliden. Deren Position wird links jedoch nicht angezeigt.

Um die Bedeutung des letzten Rennens der Saison (jeweils auf dem "Shooting Hoops"-Oval im nächtlichen New York) herauszustreichen, bekommt Ihr davor den schnellsten Wagen des Teams. Insgesamt habt Ihr danach also vier Tuning-Stufen freigespielt – je besser Ihr Euch in den ersten Rennen plaziert habt, desto größer fiel der PS-Zugewinn aus. Fahrt Ihr im "Shooting Hoops"-Finale als erster durchs Ziel, werdet Ihr mit einem Abspann belohnt und dürft Euch bei einem anderen der vier Teams einschreiben. Außerdem taucht im Hauptmenü nun der neue Unterpunkt "Extra Trials" auf: Auf einer Strecke Eurer Wahl tretet Ihr gegen ein Ungetüm an, das mit einem normalen Sportwagen kaum mehr etwas gemeinsam hat – und dementsprechend schon wenige Sekunden nach dem Start aus Eurem Gesichtsfeld verschwunden ist.





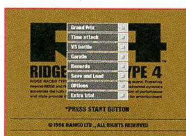
Im "Grand Prix" werden Euch die Fahrzeuge vorgegeben – Ihr entscheidet nur zwischen manueller und Automatikschaltung. Alle anderen Spielmodi stellen Euch vor die Qual der Wahl.

Ihr wollt dieses Höllengeschoß auch mal selber steuern? Dann müßt Ihr Eure Kompetenz durch einen klaren Sieg beweisen...

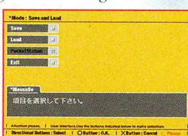
Ingesamt 320 Fahrzeuge bzw. Fahrzeugvarianten sind auf der "R4"-CD versteckt. Freigespielte Fahrzeuge nehmt Ihr auch in den "Time Trial"-Spielmodus mit, wo Ihr versucht, bestehende Streckenrekorde zu brechen. Fuhrpark und Bestzeiten speichert Ihr ebenso wie die laufende Saison auf Memory Card oder "Pocket Station". Letzteres ist Sonys LCD-bestücktes, Tamagotchi-großes Handheld, das neben "R4" auch von Sonys eigenem "Crash Bandicoot 3" und vom kommenden "Final Fantasy 8" unterstützt wird. Leider war das putzige Playstation-Zubehör zum Verkaufsstart von "R4" noch nicht im Handel, über die exakten Möglichkeiten der "Pocket Station" im Zusammenspiel mit der Sony-Konsole wissen wir noch nichts.

Ein zweites brandneues Zubehör wurde hingegen in einer "R4 Special Edition" zusammen mit dem Spiel ausgeliefert: Das "Jogcon" (siehe Randspalte) ersetzt Namcos Analog-Pad "Negcon" und wird vermutlich auch in Deutschland ab Frühjahr ´99 vermarktet. Wer die normale Fassung des Spiels erwirbt, kann aber auch mit jedem anderen Pad losrasen. Als Schikane empfinden es viele Fans dabei, daß nur Namco-eigene Controller eine Analog-Steuerung erlauben. Spielt Ihr mit einem Sony-Dualshock-Pad, müßt Ihr Euch mit dem digitalen Steuerkreuz zufriedengeben.

Diese Tatsache ist eines der wenigen Mankos an einer rundum gelungenen Action-Simulation, die frühere "Ridge Racer"-Folgen souverän weiterführt. Die anderen Kritikpunkte sind schnell aufgezählt: Im Gegensatz zu "Ridge Racer"







Massig Modi und Optionen: Nach dem Grand-Prix-Sieg taucht "Extra Trial" im Startmenü auf (links). Rechts die Schnittstelle zur "Pocket Station"; das Sony-Handheld erschien in Japan jedoch erst Wochen nach dem Spiel und der Drucklegung dieser MAN!AC.



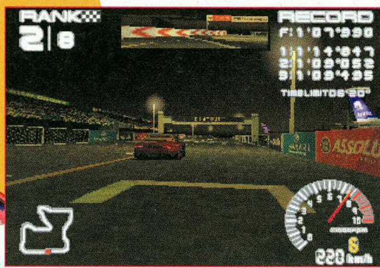
Bereits für frühere "Ridge Racer"-Spiele lieferte Namco einen speziellen, äußerst ungewöhnlichen Controller als Rennspiel-Alternative zum normalen Joypad aus. Mit dem analogen Negcon läßt sich auch "Ridge Racer 4" noch vorzüglich spielen, doch als idealen Controller empfiehlt Namco jetzt das Jogcon (Bild oben) mit analoger Drehscheibe in der Mitte. Das Miniatur-Steuerrad bedient Ihr gefühlvoll mit beiden Daumen. Bremse und Gaspedal liegen komfortabel auf den beiden seitlichen Tastern.





Import-Nachteil: Mechaniker geben Euch Tips, die nur in der übersetzten PAL-Version weiterhelfen.

und "Gran Turismo" fehlen bei "R4" Rempel- und Überholmanöver im Pulk. Von den maximal acht Gegnern eines Rennens bekommt Ihr meist nur einen in den Blick. Das hat nicht nur technische, sondern auch dramaturgische Gründe: Die Duelle um jede einzelne Plazierung prägen alle "R4"-Rennen, besonders hart wird um den zweiten und den ersten Platz gekämpft. Das Duell um den Sieg ist nervenzerfetzend spannend, der Führende eines Feldes verschenkt keine Sekunde, bleibt eisern vor Euch oder hängt sich (falls Ihr ihn doch ausgetrickst habt) verbissen an Euer Heck. Seine wilden Manöver füllen Euren Rückspiegel aus – bleibt cool und laßt Euch nicht irritieren, sonst flitzt er sofort wieder vorbei! Das Verhalten der CPU-Fahrer ist in MAN!AC-Kreisen umstritten, zu deutlich schummelt das CPU-Feld bzw. stellt sich auf Eure Vorstellung ein. Auch davon abgesehen hat Namco der Dramaturgie und dem Spannungsbogen höchste Priorität eingeräumt: Das Weiterkommen schlußendlich von einem Sieg abhängig zu machen, während Ihr Euch davor auf Platz 2 und 3 "warmfahren" dürft, sorgt für verbissene Motivation beim Fahrer. Die acht unterschiedlichen Strecken wollen gemeistert werden, bevor Ihr sie gespiegelt fahren dürft. Sekunde um Sekunde tastet Ihr Euch an die Ideallinie heran, findet heraus, daß Ihr eine kritische Kurve im richtigen Winkel mit Vollgas durchfahren oder eine Schikane mit eleganten Slide meistern könnt. Grafik und Sound krönen das Spektakel: Mit optischen Tricks, die sich Namco bei Squares "Front Mission Alternativ" abgeschaut hat (verwischende Leuchten sowie Bewegungsunschärfe in Rennen und Replay, zitternde Schriftzüge vor dem Start), und dem bislang modernsten Spiele-Soundtrack, schlägt das Spiel vor allem den Playstation-Mainstream in seinen Bann. PS-Freaks bleiben bei "Colin McRae" und "TOCA 2", doch wer auf Realismus pfeift und ein formvollendetes Videospielmeisterwerk sucht, ist sofort begeistert. Ein kleines Geschenk für Namco-Fans rundet den Titel ab: Auf einer beigelegten, zweiten CD spielt Ihr die "Time Trial"-Rennen des Ur-"Ridge Racer" – wahlweise in der Originaltechnik von '94 oder als grafisch aufgepepptes Remake mit 60 Bildern pro Sekunde! *wi*



Schweißtreibendes Finish in New York: In den letzten Rennen jeder Grand-Prix-Saison zählt nur der Sieg, hier rutscht Ihr um Sekundenbruchteile ins Game Over.



DIE BESTE RENNSPIELSERIE DER WELT

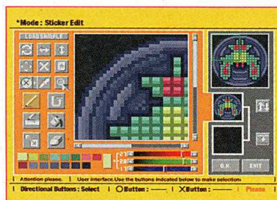
32-Bit-Turbo: "Ridge Racer"

Namco experimentiert bereits seit 1988 mit Polygon-basierter 3D-Grafik und kam Segas "Virtua Racing" mit dem eigenen F1-Spiel "Winning Run" um Jahre zuvor. Zum Durchbruch verhalf Namco der wegweisenden Technologie jedoch erst mit dem vollständig texturierten "Ridge Racer", der Automatensensation von 1993 (Bild oben rechts). Das Rennspiel mit Luxus-Grafik und traumhaftem Fahrverhalten ist einer der Hauptgründe für den Erfolg der Playstation – als "Launch"-Titel begleitete die saubere, nahezu perfekte Heimversion den Start der jetzt führenden Konsole. Statt jedoch auch das rundum erneuerte Arcade-Sequel "Rave Racer" (links) umzusetzen, schob Namco das gegenüber dem Original kaum veränderte "Ridge Racer Revolution" nach (mittleres Bild). Zumindest enthielt das Spiel erstmals einen Rückspiegel, den es sich aus dem Spielhallen-Update "Ridge Racer 2" entlieh. Eine echte Fortsetzung war erst das im Vergleich zu den sonnigen Vorgängern düstere "Rage Racer": Mehr Strecken, Fahrzeuge und Spieltiefe. "Rage Racer" (unten) inspirierte "Gran Turismo" – den Sony-Hit möchte Namco mit "R4" jetzt abhängen.









"R4" enthält sowohl einen Audio-Player (oben) als auch ein Malprogramm, in dem Ihr Eure Autolackierung verändert.



Kostenlose Preisliste anfordern!!!


SONY Playstation



Grundgerät D.S. Pad	239,00
fragen Sie nach unseren Bundles	
Jordan Lenkrad	149,95
Memory Cards	ab 19,95
Scorpion Light Gun	79,95
Xploder Cheat Modul	89,95
A Bugs Life	99,95
Akuji the Heartless	99,95
Blaze & Blade	99,95
Box Champions	99,95
Breath of Fire 3 S.E.	109,95
Bust a Move 4	79,95
Cool Boarders 3	99,95



Crash Bandicoot 3	99,95
Devil Dice	99,95
Fifa Soccer 99	99,95
Global Domination	99,95
Granstream Saga	99,95
Mega Man Legends	99,95



Nascar 99	99,95
NHL Hockey 99	99,95
Oddworld Abe´s Exodus	99,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Sim 2	99,95
Soul Blade Platinum	49,95
Spyro the Dragon	89,95
Tiger Woods	99,95
Toca Touring Car 2	99,95
Tomb Raider 3	99,95
Tunguska	99,95
Wild Arms	99,95
X-Files	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



NEO GEO Pocket

Grundgerät in 8 verschiedenen Farben	145,00
Baseball Stars	89,90
Cup 98	89,95
King of Fighters R1	99,95
Pocket Tennis	89,95
Puzzle	89,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch


Nintendo 64



Grundgerät Mario Pak	239,00
Controller (6 Farben)	59,95
4MB Memory Expansion	69,95
1080° Snowboarding	99,95
All Star Tennis	119,95
Extreme G2	129,95
Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Glover	99,95
Joust X	129,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95



Rogue Squadron	129,95
Space Station S.V.	109,95
Superman	129,95
Top Gear Overdrive	129,95



Turok 2	99,95
Turok 2 – uncut –	119,95
Twisted Edge	119,95
V-Rally 98 C.E.	129,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda – Ocarina o. Time	119,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Merchandise



Original Z[...]-Fan-Artikel

Kapuzensweater	69,95
T-Shirt weiß/schwarz	29,95
Baseballcap blau	39,95
Kaffeebecher weiß	19,95
Armbanduhr Metall	69,95
Armbanduhr Kunstoff	49,95
Rucksack	79,95
Pin	2,95

Poster Final Fantasy verschiedene Motive	10,00

Achtung!!! Wir versteigern Ende Januar unsere 1,70m große Lara Croft Statue. Gebote reichen Sie bitte schriftlich ein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!


Sega Dreamcast



Grundgerät jp	Tagespreis
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,00



Blue Stinger	169,95
Evolution	169,95
F1-Monaco G.P.	169,95
Geist Force	169,95
Godzilla Generations	169,95
Incoming	169,95
July (RPG)	169,95
King of Fighters 98	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95
Sega Rally 2	169,95



Sonic Adventure	169,95
Virtua Fighter 3tb	169,95



Game Boy Color



Grundgerät	149,00
Conkers Pocket Tails	69,95
Game & Watch Gallery	49,95
Harvest Moon	69,95
NBA Jam 99	69,95
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Turok II	69,95
Zelda – Links Awakening	69,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de



- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:



Designed by WATCH Promotion



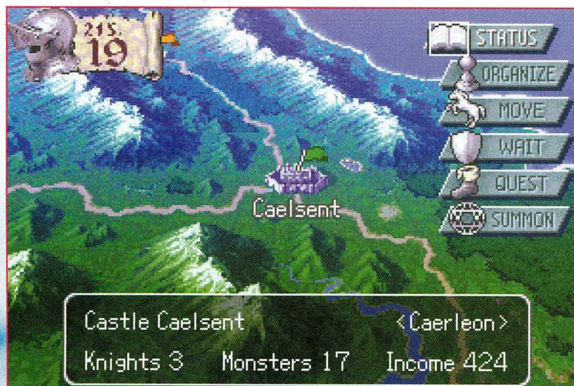
Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®

0221-1607111

*Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,– zzgl. DM 3,– NN-Gebühr. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mal Software minimum) sparen Sie die NN-Gebühr. [...] chnen wir DM 10,00 Versandkosten. Erstbestellungen per Kreditkarte bitten wir schriftlich oder per Telefax einzureichen. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten in Höhe von DM 20,– berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt davon unberührt. Es [...] Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. [...] Warenzeichen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

SONY DIMENSION



In der Oberwelt verteilt Ihr Eure Monstergruppen auf gefährdete Burgen, rekrutiert neue Monster und plant hinterhältige Überfälle.

Brigandine

PS Auf "Kartia" folgt die nächste Schlachtsimulationen aus dem Hause Atlus: In "Brigandine" heiratet Ihr Euch in eines von fünf mittelalterlichen Königshäusern ein und eifert mit anderen um den imperiellen Thron. Eure Monster-Truppen rekrutiert Ihr mittels der Beschwörungsenergie Mana, die Eure Untertanen nach jeder Spielrunde produzieren. Jede Einheit umfaßt bis zu fünf Mann und benötigt einen erfahrenen Gruppenführer: Geeignete Magier, Elfen und anderen Schlüsselfiguren lernt Ihr durch Zufall kennen und bindet sie durch Allianzen eng an Euch.

Wie in "Final Fantasy Tactics" sammeln Eure Schützlinge im Kampf Erfahrung, um neue Berufe zu erlernen und ihre Fähigkeiten zu erweitern. Die Bitmap-Oberwelt ist in Ländereien aufgeteilt, die Ihr durch einen Angriff auf die zentrale Burg einnehmt: Ihr besetzt Eure Grenzgebiete und überfallt schlecht bewachte Burgen. Zieht Ihr gegen eine feindliche Burg, stellen beide Kontrahenten drei Monstergruppen, die auf einem Hexagonfeld den Kampf nach bewährten Strategiespielregeln austragen: Schön der Reihe nach darf jeder Drache und Ritter ein paar Felder marschieren und zu einem Zauberspruch (z.B. Eisregen), Special (Giftstrahl) oder einer Attacke mit der Waffe ansetzen. Eure Hiebe verfolgt Ihr anschließend in moderner Polygonoptik. Dabei sollten Eure Kämpfer immer in der Nähe des Gruppenführers bleiben, um seinen Kommandos (z.B. kollektive Flucht) zu folgen.

"Brigandine" ist ein oberflächliches Strategiespiel: Im Kampf existieren keine taktisch wichtigen Örtlichkeiten (wie Festungen oder Brücken), die Berufsspezifischen Fähigkeiten Eurer Schützlinge lassen sich nicht zu einer ausgewogenen Persönlichkeit mischen. Hinzu kommt die unspektakuläre Präsentation: Die Oberweltkarte endet im Nichts, Zwischenanimationen sind nicht vorhanden. Die für ein Fantasy-Spiel wichtigen Story-Sequenzen beschränken sich auf lieblos eingeblendete Textfenster. Egal, mit welchem Königshaus Ihr "Brigandine" spielt, neue Optiken bekommt Ihr nicht zu Gesicht: Am Spielverlauf ändern sich lediglich die Textfenster. *oe*


SPIELSPASS 53%

HERSTELLER: ATLUS
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Behauptet Euch gegen fünf konkurrierende Königshäuser: Oberflächliches Strategiespiel mit unspektakulärer Optik.

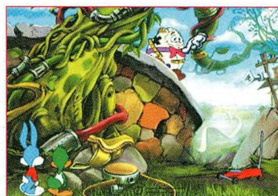
AB 12



Jetzt kommt's knüppeldick: Die Hiebe Eurer Schützlinge verfolgt Ihr in dynamischer 3D-Perspektive.



Das Schlachtfeld: Weiße Felder markieren Eure Reichweite, blaue kennzeichnen die Befehlsgewalt des Gruppenführers.


Bewegt sich die Hand, findet Ihr ein wählbares Objekt. Über den Lautsprecher hört Ihr Babs' geistreiche Tips.

Tiny Toon Adventures

PS Die "Tiny Toons" auf Märchentrip: Plucky Duck und Buster Bunny machen sich bei "Tiny Toon Adventures: The Great Beanstalk" auf den Weg, dem Riesen am Gipfel der Bohnenstange drei Schätze zu mopsen. Um sein Schloß zu betreten, sucht Ihr in acht Welten nach Schlüsselteilen. Auf der Bohnenstange lauft Ihr durch seitliche Abschnitte und besucht die verschiedenen Dimensionen. Jede besteht aus einem Standbild mit vielen anklickbaren Objekten oder Türen: Untersucht Ihr sie, geben sie entweder einen flotten Toon-Spruch von sich, oder es wird eine Animation abgespielt. Findet Ihr den richtigen Gegenstand, bekommt Ihr ein Schlüsselstück, und die gute Fee Babs verrät Euch, wo das nächste versteckt ist.

Grafisch und akustisch ist die Toon-Atmosphäre hervorragend getroffen, das Spiel selbst jedoch eine Katastrophe: Die kurzen Hüpfsequenzen sind träge und so langweilig, daß sie nur noch von den Klickszenarien übertroffen werden: Stupides Durchprobieren aller Objekte bringt Euch schneller voran als die gezielte Suche. Tiefpunkt neben dem banalen Treiben auf der Mattscheibe ist die Länge des Spiels: Nach 20 Minuten seid Ihr bereits beim Abspann angelangt! Selbst beinharte "Tiny Toons"-Fans machen einen großen Bogen um diese CD voll gnadenlosem Software-Trash. *us*


SPIELSPASS 27%

HERSTELLER: NEWKIDCO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Tolle Lizenz, grausige Umsetzung: Extrem kurzes und primitives Hüpfspiel mit peinlichen Anklick-Suchbildern.

AB 6

SONY DIMENSION



Mega-Mech statt Riesenraumschiff: In Level 3 kämpft Ihr gegen einen Roboter, dem Ihr u.a. zwischen die Beine fliegt (links).



Fliegende Fische: Auch Wasser, Staub und Partikel werden in "R-Type Delta" hyper-realistisch animiert.

R-Type Delta

PS

Mit "R-Type 3" auf dem Super NES (MAN!AC 1/94) verabschiedete sich Irem – zum Entsetzen der Fans schloß die japanische Firma kurz darauf ihre Tore. Doch ein, zwei Jahre später gründete sich der Traditionshersteller neu, um mit einem Playstation-exklusiven "R-Type Delta" das Shooter-Genre neu zu definieren. Jetzt endlich liegt die Ballerrückkehr vor – ein Horizontalscroller mit zahlreichen vertikalen Intermezzi und Polygon-Feinden à la "Einhänder". Neben dem klassischen R9-Raumer stehen bei "R-Type Delta" zwei alternative Kampfschiffe im Hangar. Die Vehikel unterscheiden sich durch ihre Bewaffnung, die "R-Type"-typisch durch Sammeln freigeschossener Container aufgerüstet wird. Neben Raketen und kleinen Begleitern oben und unten, spielt der Hauptsatellit in "R-Type" die tragende Rolle: Der glühende Stahlball kann nach Belieben an- und abgekoppelt werden und verhakt sich selbständig in der Achillesverse Eures Feindes. Zweiter R-Type-Standard ist der Beamschuß: Bleibt auf dem Feuerknopf, und die Energieleiste füllt sich zum Superschuß; wartet Ihr noch länger, wird der grüne Balken lila – ein allesvernichtender Mega-Kracher wartet auf den Abschuß. Den zweistufigen Beam-Schuß kennen Fans seit "R-Type 2" und "Super R-Type". Ganz neu ist dagegen die Delta-Waffe: Durch Feindkontakt füllt sich Euer Satellit mit Energie, leuchtet die Anzeige links unten rot auf, könnt Ihr eine für jeden Raumschifftyp individuelle Deltawaffe zünden – der Raum verbiegt sich im tödlichen Inferno! Diese und andere Effekte machen "R-Type Delta" bereits auf den ersten Blick zum Ballermeilenstein; wer länger dranbleibt, erkennt unter der bombastischen Optik ein Level-Design, das in seiner Präzision an das Ur-"R-Type" heranreicht. Scheinbar unmögliche Passagen werden mit gutem Gedächtnis, Taktik und präziser Lenktechnik gemeistert; manchmal müßt Ihr mit dem seitlichen Taster auch Gas geben, um im richtigen Moment unter dem eisernen Stiefel eines Riesen-Mechs hindurchzutauchen. Wer den "Kids"-Schwierigkeitsgrad nicht beachtet, hat einen schwierigen Höllenflug vor sich – Rasanz, Ideenreichtum und zauberhafte Optik belohnen Eure Mühen, auch wenn viele Hindernisse anfangs unüberwindlich scheinen. *wi*



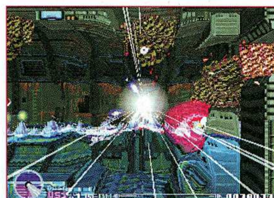
Die Playstation im Rausch der Effekte: Sowohl optisch als auch akustisch ist "R-Type Delta" atemberaubend.



Feuerfinger: Jedes der drei Delta-Raumschiffe verläßt sich auf andere Waffensysteme.



Es geht abwärts: Meist fliegt Ihr von links nach rechts, doch manchmal wechselt das Scrolling auch seine Richtung.



Warped: Neben Beam-Schuß und Mega-Beam besitzt die neue R-Type-Generation eine vernichtende Delta-Waffe.

SPIELSPASS 86%

RUMBLE

HERSTELLER
IREM
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT BEKANNT

Optisch und spielerisch nahezu perfektes Ballerspiel mit Wahnsinns-Soundeffekten und guter Dual-Shock-Unterstützung.

AB 12

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



MARTIN SPIELT:
1. **R-Type Delta** PLAYSTATION
2. **Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO 64
3. **Ridge Racer Type 4** PLAYSTATION



ANDREAS SPIELT:
1. **Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO 64
2. **Blaze & Blade** PLAYSTATION
3. **Red Hat 5.2** PC



WINNIE SPIELT:
1. **Beatmania** PLAYSTATION
2. **R-Type Delta** PLAYSTATION
3. **Top Gear Overdrive** N64



CHRISTIAN SPIELT:
1. **R-Type Delta** PLAYSTATION
2. **Capcom Generation 4** PLAYSTATION
3. **Asteroids** PLAYSTATION



OLLI SPIELT:
1. **Virtual Fighter 3tb** DREAMCAST
2. **Xenogears** PLAYSTATION
3. **Game Boy Wars** COLOUR GAME BOY



ULRICH SPIELT:
1. **NFL Blitz** NINTENDO 64
2. **Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO 64
3. **Tomb Raider 3** PLAYSTATION



THOMAS SPIELT:
1. **Oddworld: Abe's Exoddus** PLAYSTATION
2. **Beatmania** PLAYSTATION
3. **Virtua Fighter 3tb** DREAMCAST

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur CDs und Module, die uns in einer „finalen" Fassung vorliegen, alle Spielelemente sowie Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Versionen wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum im Import-Teil besprochen.

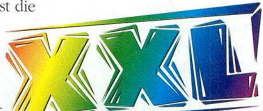
Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: EA, Kanada

Box Champions



Gelungener Cross mit Trefferwirkung: Nur in Ausnahmefällen seht Ihr, wenn ein Schlag ins Schwarze trifft.



Ein Niederschlag von der Hallendecke aus gesehen: Diese Ansicht ist zum Kämpfen unbrauchbar.

Die Simulation steht bei "Box Champions" im Vordergrund. Leider wirkt sich der konsequente Verzicht auf Spezialeffekte negativ auf das Spielgefühl aus. Bei einem Körpertreffer erfolgt kein Lichtblitz oder eine andere Bestätigung.



Alles auf die Fäuste: Treffer-Effekte würden den Kampf deutlich aufwerten.

dringt ein Uppercut zum Kopf, hört sich das fast genauso an wie wenn der Schlag in der Deckung hängenbleibt. Das mindert die Freude über gelungene Kombinationen.

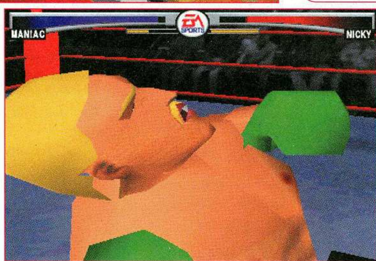


Let's get ready to rumble! Nicht nur samstagabends bei RTL fliegen die Fäuste, dank Electronic Arts und der Playstation wird jeder Tag zum WM-Box-Ereignis.

Ring frei: Schlüpft in die Handschuhe von Leichtgewicht Ray Mancini, setzt mit Jake LaMotta (Mittelgewicht) zum Haken an oder holt Euch als Virgil Hill vom digital verjüngten Muhammad Ali eine Tracht Prügel. Mit drei Gewichtsklassen, knapp 40 historischen und aktuellen Athleten und einem Karriere-Modus betretet Ihr die Welt von Schweiß, Tiefschlag und Nummerngirls.

Tumbe Straßenrowdies indes kommen schon bei der komplexen Pad-Belegung ins Grübeln: Nicht nur, daß alle vier Symboltasten individuelle Schläge auslösen, in Kombination mit den R-Tasten aktiviert Ihr Zusatz-Aktionen wie Tänzeln, unfaire Manöver und Ausfallschläge. Außerdem übersteht Ihr ohne Klammern und Deckungsarbeit kaum eine Runde – mit den beiden L-Tastern schützt Ihr deshalb abwechselnd Kopf und Oberkörper vor ungestümen Attacken.

Um das Faustfechten richtig zu lernen, wagt Ihr Euch in den unkomplizierten Arcade-Modus, wo Ihr als Ali & Co. jeden beliebigen Boxer fordert. Nach dem Gong heißt's Auge um Auge: In der Nahansicht wagt Ihr Euch an Euren Gegner und schickt einige Fäuste gegen dessen Kopf. Bei jeder Aktion zuckt eine kleine Leiste unter dem Energiebalken zusammen: Diese Anzeige repräsentiert Eure Schlagkraft, die nach einer ausgiebigen Serie rot blinkt und Euch zu Ruhepausen zwingt. Nur geborenes Fallobst schlägt in dieser Situation weiter: Die Effizienz solcher Aktionen bewegt sich nahe null



Sogar in der unübersichtlichen Ego-Perspektive dürft Ihr loskloppen: Der naßforsche Nicky sammelt Kopftreffer!



Die lizensierten Boxer zeigen sich nur im Auswahlmenü in ihrer ganzen Pracht: Unten die Wahl der Arena.





GEWINNEN MIT MAN!AC

Champ-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlost MAN!AC ein Box-Shirt, eine Hose und ein Paar Handschuhe (siehe Foto oben) – komplett mit Signatur von Box-Held Lennox Lewis! Beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte!

Gegen wieviele "Box Champions" dürft Ihr bei EA Sports digital antreten?

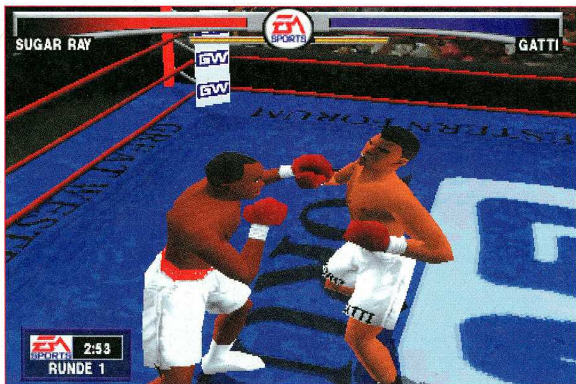
A) Knapp 20 Boxer, darunter Prince Holyfield
B) Über 80 Boxer, darunter Oscar de la Leonard
C) Knapp 40 Boxer, darunter Muhammad Ali

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

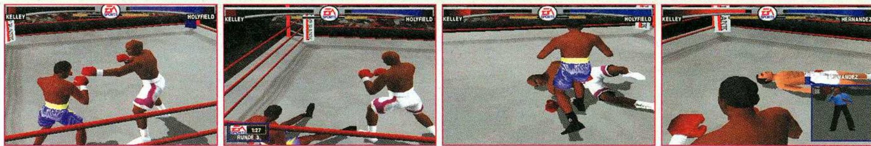
Cybermedia Verlag
Kennwort: EA-Champ
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 12. Februar '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



Die "Box Champions" sind nicht besonders agil: Meist arten die Kämpfe in einen zähen Schlagabtausch aus. Wichtig für Anfänger: Kräfte sparen!



Szenen einer Karriere: Wir fordern mit dem Leichtgewichtler Kevin Kelley den Champ Evander "The real Deal" Holyfield heraus. Nach spektakulärem Verlauf (Bilder links) verlieren wir und lassen die Wut an Genaro Hernandez aus – mit Erfolg! (rechts).

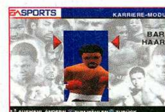
Da gibt's noch viel zu tun im Meringer Gym: Unser Rookie Mister Fists hangelt sich Platz für Platz nach oben.

Mit einem Profi wie "Sugar" Ray Leonard sammelt Ihr Siege in Serie: Im Arcade-Modus dürfen Schwergewichtler auch Boxer leichterer Klassen ausknocken.

und erlaubt dem Gegner verheerende Konter. Per Pad zieht Ihr Euch deshalb zurück oder umtänzelt den Gegner – nehmt dabei aber die Fäuste hoch! Hat sich die Schlagkraft wieder normalisiert, geht Ihr erneut auf Konfrontationskurs, doch dieses Mal seid Ihr bedächtiger: Nur bei Unachtsamkeit des Gegners reagiert Ihr mit einzelnen, gezielten Manövern. Jabs kontert Ihr mit Geraden zum Kopf, bei hoher Deckung nehmt Ihr dem Gegner durch Leberhaken die Luft. Schrumpft die Energieleiste zur Hälfte, ist ein Niederschlag in Reichweite: Abhängig von Entfernung, Schlagkraft und Verfassung schaffen rabiate Sportler schon nach der dritten Runde den KO. Knallt Ihr dagegen auf die Bretter, hämmert Ihr auf die X-Taste, um den benommenen Boxer aufstehen zu lassen – im Pause-Menü dürft Ihr die fatale Aktion nochmals in Zeitlupe studieren. Bei ausgeglichenem Kräfteverhältnis ziehen sich die Fights allerdings meist in die Länge: In den Ringpausen regenerieren sich Energie und Schlagstärke, eine Statistik zeigt Euch die Bilanz beider Kontrahenten. Habt Ihr genug von den Profis gelernt, startet Ihr die eigene Karriere. Erst legt Ihr Körpergröße, Aussehen und Konstitution des zukünftigen Champs fest. Nach einer Runde Training an Sandsack (Kraft) oder Punching Ball (Agilität) rollt Ihr die Rangliste von hinten auf: Jeder Fight bringt Euch eine Position weiter an den Gürtel, Niederlagen dagegen berechtigen Euch zur umgehenden Revanche. Mit steigender Erfahrung wachsen auch Eure Fähigkeiten: Nur austrainierte Athleten schaffen es in die Weltspitze! *cb*

Der Karriere-Modus

leidet unter Schwächen beim Design der Boxer und unzureichen-



Unspektakuläre Boxer-Retorte: Paradiesvögel sind Fehlanzeige!

den Trainingsmöglichkeiten. Sowohl die Größe als auch das Aussehen der Athleten lassen sich nur grob einstellen, witzige Kreationen wie beim Wrestling-Spektakel "WWF Warzone" sind nicht erlaubt. Dumm, daß sich

Das höchste der Gefühle: Färbt dem Newcomer die Haare gelb und verpaßt ihm ein buntes Outfit.

EA-Boxer nur zwischen zwei Trainingsmöglichkeiten (Sandsack und Punchballs) entscheiden dürfen – die Designer sollten mal in ein echtes Box-Gym gehen und dort recherchieren!

!

Die EA-Champions gleichen ihren teils prominenten Vorbildern und teilen ihr üppiges Schlagrepertoire mit pixelfreiem Modellkörper aus. Seid Ihr mit dem ungewohnt taktischen Grundkonzept vertraut, wird's spannend im Ring - anfangs verausgabt Ihr Euch in Marathon-Geradenserien, doch schon bald merkt Ihr, daß Euch sowas nur schwächt. Das Problem an diesem "Main Event" ist der lahme Spielablauf, der die Dynamik des Sports unterschlägt: Taktieren ist eine feine Sache, doch schnelles Tänzeln und aggressive Verzweiflungsattacken sind selbst den agilen Leichtgewichtlern nicht vergönnt. Zu oft werdet Ihr im Eck festgenagelt - die träge Spielmechanik führt stur jede Animation zu Ende, auch wenn Ihr aus der Gefahrenzone flüchten wollt. Fazit: Eine intelligente, aber letztendlich beschränkte Simulation ohne FX.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 74%

KNOCKOUT KINGS

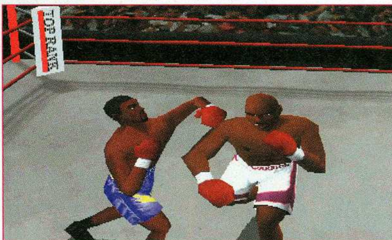
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 67%
SOUND: 54%

Gewitzte Boxsimulation, der mangels Spritzigkeit etwas zu schnell die Luft ausgeht: Taktiker dagegen wagen ein Sparring!

AB 12

JOYPAD-BELEGUNG

R1-Taste: In Kombination mit Symboltasten: Unerlaubte Schläge
R2-Taste: In Kombination: Ausfallschläge
Rechteck-Knopf: Linker Jab/Infight: Haken
Select-Taste: Nicht belegt
L1-Taste: Deckung oben. L1 und L2 zusammen: Tänzeln
L2-Taste: Deckung unten
Dreieck-Knopf: Uppercut
Kreis-Knopf: Rechter Cross/Infight: Haken
X-Knopf: Körperschlag/ Lösen aus der Umklammerung
Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein (Ansicht, Wiederholung)
Steuerkreuz: Bewegen des Boxers



Nicht immer sehen die Animationen TV-gerecht aus: Hier eine sonderbare Attacke von "Blue Stinger" MAN!AC.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

LEGEND	89,95
LEMMINGS	44,95
LIBERO GRANDE	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDEN NFL '99	89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95

ABE'S EXODDUS (PS) 89,95

MEGA MAN LEGENDS	79,95
METAL GEAR SOLID (FEB)	99,95
METAL GEAR S. PREM. PAK(FEB)	199,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,89
MR. DOMINO	79,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL BLITZ	89,95
NFL EXTREME (JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95


Bomberman Hero (N64) 99,95 · TOCA Tour. Car 2 (PS) 89,95 · 1080° SNOWBOARDING (N64) 89,95 · Buck Bumble (N64) 99,95

PERIHELIAN	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79,95
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)	154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL	89,95
POY POY 2 (FEB)	89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN)	79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95

SELECT YOUR CRAFT

STAR WARS ROGUE SQUADRON (JAN) (N64) 109,95

PSYBADECK	89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB)	89,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROGUE TRIP	89,95
ROGRATS (FEB)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
S.C.A.R.S.	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	79,95
SILENT HILL (APRIL)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREAK	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
T'AI FU	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 4X4 89,95	
TEST DRIVE 5	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TR '99 (JAN)	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
UBIK (FEB)	99,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIRUS (JAN)	89,95
WARGAMES	89,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

WCW VS. NWO: THUNDER (FEB)	89,95
WILD ARMS (JAN)	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	79,95
WWF WARZONE	79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

NINTENDO 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION. INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
+ SUPERMARIO 64

244,-

MARIO KOMPLETT PAK NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSIO. PAK OG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNG. JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99 (JAN)	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	99,95
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FORSAKEN	119,95


Top Gear Overdrive (N64) 109,95 · Space Station (N64) 119,95 · Holy Magic Century (N64) 139,95 · Extreme G 2 (N64) 99,95

F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	89,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 (NOV) 99,95	
MARIO KART 64	89,95
MICRO MASCHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MYSTICAL NINJA GOEM. 2(MÄRZ)	129,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL '99	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RAKUGA KIDS	129,95
SCARS	109,95


ZELDA 64 (N64) 109,95


F1 World GP (N64) 89,95 · Banjo Kazooie (N64) 89,95

SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQAD.(JAN)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK 2 - DEUTSCH (JAN)	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VER.(JAN)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNTRY TRUE GOLF	119,95
WAVERACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64 (JAN)	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 -LIMITED EDITION	179,95
ZELDA 64 -SPECIAL EDITION	139,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80


TUROK 2 (JAN) (N64) dt. 88,88 engl PAL: 99,95

GAME BOY COLOR

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	54,95
CONKER'S POCKET TALES	44,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
ROGRATS (FEB)	64,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
STAR WARS: YODA STORIES (FEB)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE+ THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6-PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT	49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM.	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95


Shining Force 3 (SA) 89,95 · Deep Fear (SA) 89,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Telefon 0931/3545223 an!

Dreamcast™

NEUJAHRS SCHNÄPPCHEN MARKT

nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S ODDYSEE - PLAT.	49,95
ACTUA ICE-HOCKEY	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
AUTO DESTRUCT	49,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
CROC - PLATINUM	44,95
CYBALL ZONE	39,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
FORSAKEN	49,95
FRANKREICH '98	44,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95
HERCULES - PLATINUM INKL. CD-CASE (SOLANGE VORRAT)	49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49,95
JURASSIC PARK - PT. (JAN)	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MICKEY'S WILD ADV. - PT INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
PANDEMONIUM - PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
R-TYPES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
S.C.A.R.S.	79,95
SHADOW GUNNER	79,95
SKULL MONKEYS	44,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
SPIDER	39,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
TOCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
VIRTUAL POOL '96	44,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED.	79,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95
XENOCRACY	69,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	94,95
CHAMÄLEON TWIST	49,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	49,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	119,95
WWF WARZONE	99,95

Saturn

BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
CRIMEWAVE	14,95
CROC	39,95
DARIUS 2	19,95
NASCAR 98	39,95
NBA LIVE 98	24,95
NHL 98	39,95
NHL POWERPLAY	24,95
NIGHTS 3D + ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
REVOLUTION X	9,95
SHELLSHOCK	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
Z	59,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,–; Porto Ausland DM 18,–. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland Alle Angebote solange Vorrat reicht.

Entwickler: Team Beer, USA • **Produzent:** Dan McBride • **Spieldesign:** Jack Rebbetoy • **Programmierung:** Colin O`Connor, Darrin Brown, Jeremy Coolidge u.a. • **Grafik:** David Byun, Grant Corless, Yayoi Maruno-Chorney u.a. • **Sound:** Paul Ruskay, Shae Archibald • **Musik:** Foo Fighters, Lunatic Calm, NoFX, Pennywise u.a.

X Games Pro Boarder



Nur fliegen ist schöner: Haltet während des Sprungs die Schultertaste gedrückt, und Euer "Pro Boarder" dreht sich noch schneller. Die Landung wird dann allerdings zum Problem...

Lords of the Boards

privat: In kurzen Profilen lest Ihr über Hobbies und Vorlieben der Stars, die natür-



lich Ihre eigenen Bretter im Gepäck haben. Freaks



Vor dem Rennen wählt Ihr Sportler und Board (Freestyle, Freeride, Pipe, Allround).

freuen sich zusätzlich über spektakuläre Szenen aus Extreme-Sport-Videos.



Der gitarrenlastige Soundtrack (von Foo Fighters, Lunatic Calm u.a.) heizt Euch so richtig ein – ein Fest für die Boarder-Gemeinde.

Hauseigene Konkurrenz: Sony hat ein Herz für Brettl-Fans mit Playstation-Bindung und bringt nach „Cool Boarders 3" einen weiteren Schneebrett-Titel in verschneite Läden. In „X Games Pro Boarder" meßt Ihr Euch mit acht Größen der Snowboardszene – u.a. wirbeln Daniel Franck, Tina Basich und der fünffache Weltmeister Terje Haakonsen durch die Lüfte.

"Pro Boarder" setzt den Schwerpunkt auf Trickwettbewerbe – in sieben der neun Disziplinen geht's um Punkte. Neben Halfpipe, Abfahrtsstrecke oder Hindernisparcours packt Ihr Euer Board u.a. auch in einem Schanzenstadion unter Flutlicht aus. In jedem Wettbewerb geht Ihr zusammen mit zwei CPU-Gegnern auf die Piste. Zu Beginn läßt man Euch nur bei fünf Einzel-Bewerben an den Start; habt Ihr alle gewonnen, wird der "Circuit"-Modus freigeschaltet. Hier zeigen die Schnee-VIPs ihr wahres Können; nur wenn Ihr alle Disziplinen am Stück besteht, wartet neben drei weiteren Wettbewerben auch die "Superpipe". Strengt Euch an: Nach drei mißlungenen Versuchen fliegt Ihr aus der Meisterschaft.

Punkte erhaltet Ihr in den Trickdisziplinen für jeden gelandeten Sprung mit mindestens einer 180°-Drehung ("Flip") oder eine kurze Fahrt über ein Hindernis. Erfolgreicher seid Ihr, wenn Ihr die Drehung mit einer Griffvariation ("Grab") kombiniert. Um Anfänger und Profis gleichermaßen zu fordern, gibt´s zwei Steuerungsvarianten: Unter "Amateur" sind drei Tasten bereits mit Grabs belegt, für Flips drückt Ihr Steuerkreuz oder Analog-Stick einfach in die gewünschte Richtung. Die Profi-Steuerung ist kniffliger: Ihr weist Euren Boarder schon in der Sprungvorbereitung an, wie oft er sich in welche Richtung drehen soll und steuert während des Sprungs seine Hände. Um die korrekte Landung müßt Ihr Euch dann auch noch kümmern. Mit einem spektakulären Spezialtrick, den jeder Profi-Boarder drauf hat, ergattert Ihr besonders viele Punkte und verleitet die frierenden Zuschauer zu lauten Beifallsstürmen.

Im Zweispieler-Modus tretet Ihr auch bei Trickwettbewerben an, eine Meisterschafts-Variante für Duelle mit Eurem Kumpel gibt's bei "Pro Boarder" allerdings nicht. *ts*



Im Stadion saust Ihr eine steile Schanze hinab und springt meterweit in die Höhe. Nur Euer bester Versuch zählt.



Wer springt am schönsten im ganzen Land: Zu zweit spornt Ihr Euch gegenseitig zu gewagteren Sprüngen an.

! Volles Programm: Das Drumherum von "Pro Boarder" vermittelt cooles Snowboard-Ambiente, neun abwechslungsreiche Disziplinen sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Auch Snowboard-Neulinge legen dank einsteigerfreundlicher Steuerung sofort attraktive Sprünge hin, Freaks freuen sich über die komplexe "Profi"-Variante. Während Trick-Fans also voll auf Ihre Kosten kommen, geben die Rennwettbewerbe nicht ganz soviel her: Mäßige Geschwindigkeit und später Bildaufbau nerven hier besonders. Zu zweit leidet durch die vertikale Bildteilung auch die Übersicht, ein horizontaler Splitscreen wäre besser gewesen. Leider spielt Glück bei "Pro Boarder" eine Rolle: Einmal gewinnt Ihr mit 4.000 Punkten, ein anderes Mal werdet Ihr mit 5.000 Punkten nur Dritter. Und wo ist der Zweispieler-Meisterschafsmodus?



THOMAS SZEDLAK



Augen auf beim Abfahrtslauf: Mißachtet die gelben Wegmarkierungen – Abkürzungen sind der Schlüssel zum Sieg!



Gewußt wie: Auf der "Slope Style"-Strecke nutzt Ihr Baumstämme und Halteseile als Sprungbrett.

SPIELSPASS **70%**

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 67%
SOUND: 75%

Trickreiches Snowboard-Vergnügen mit neun Disziplinen, toller Steuerung, aber auch grafischen und spielerischen Schwächen.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Iguana, USA • Produzent: Douglas Yellin • Spieldesign: J. David Elton, Chandler Hollbrook, Douglas Yellin • Programmierung: Altair Lane, Peter Ward, Pat Alphonso u.a. • Grafik: Brad Marques, Chad Townsend, Jose Cepeda u.a. • Sound: Mark Ganus u.a.

NHL Breakaway 99



Dank Direktpaß-System hebelt Ihr mit überraschenden Spielzügen die gegnerische Abwehr aus.

N64 Während den Vorgänger auch Playstation-Sportler spielten, erscheint das neue "NHL Breakaway 99" exklusiv fürs N64. Sony-Cracks werden´s überleben, denn spielerisch und grafisch hat sich "Breakaway" im letzten Jahr kaum verändert.

Auch diesmal scheucht Ihr in schickem Highres-3D aktuelle NHL-Teams durch Freundschaftsspiele oder eine ganze Saison bzw. vertretet Eure Landesfarben in einem internationalen Playoff-Turnier. Im spannenden Saison-Modus investiert Ihr Eure Moneten vor dem ersten Match in talentierte Spieler oder bis zu vier Co-Trainer. Letztere verschaffen Euren Mannen mehr Kondition und Spritzigkeit oder verbessern Euer Powerplay-Spiel. Ihr selbst kümmert Euch um die Zusammensetzung der einzelnen Reihen, sowie Angriffs- und Abwehr-Strategie. Auf dem Eis beherrschen Eure Cracks nur das Standard-Repertoire, Spezialbewegungen wie in EAs "NHL 99" haben sie nicht drauf. Euren Goalie steuert Ihr auf Wunsch auch selbst.

Optionen gibt's reichlich: Ihr ändert u.a. Spielgeschwindigkeit, Schwierigkeitsgrad und Torwartniveau, kümmert Euch um's Regelwerk oder aktiviert optische Hilfen, um die Puckbewegung besser zu verfolgen. Auf einen Live-Kommentar müßt Ihr verzichten, Ihr hört nur die Zuschauer und den Hallensprecher. *ts*



Thomas Szedlak

! "NHL Breakaway 99" gleicht dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen! Die Menüstruktur ist identisch, auch der Sound wurde recycelt. Eure Spieler bewegen sich standardmäßig nun etwas langsamer über's Eis, bei fünf Geschwindigkeitsstufen spielt dies aber keine Rolle. Die wenigen Mängel des Vorgängers sind auch noch da: Die Zuschauer gehen kaum aus sich heraus und unrealistisch viele Schüsse landen am Pfosten statt im Tor. Eine automatische Wiederholung gibt's auch diesmal nicht. Besitzer des Vorgängers sparen sich ihr Geld, nur "Breakaway"-Neulinge erleben mit dem 99er-Sequel ausgezeichnetes Highres-Eishockey mit intuitiver Steuerung und Management-Part.

Spielspass 86%

Hersteller	ACCLAIM
System	NINTENDO 64
Zirka-Preis	120 MARK
Grafik	79%
Sound	62%

Optionsreiches Eishockey mit Highres-Optik, Managerfunktion und toller Steuerung – aber kaum Änderungen zum Vorgänger.

Wenn wütende Spieler aufeinandertreffen, fliegen die Fetzen. In Boxer-Manier versetzt Ihr Eurem Widersacher mit Jabs und Aufwärtshaken den K.O.!



Andere Versionen
Es sind derzeit keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger "NHL Breakaway 98" wurde in MAN!AC 3/98 mit 89% bewertet (Abwertung auf 86%).

Produzenten: Montgomery Singman, Alen Edwards • **Programmierung:** Owen Flatley, Darrell Dennies, Gary Strawn • **Grafik:** Scott Boyd, Dan Fuller, Jon Marlowe, Heather Merrill, Michael james Parisi, Troy San Jose, John Xu • **Musik:** Sevendust, GRavity Kills, Fear Factory

Test Drive 4x4



Rutschpartie in weiß: In der winterlichen Schweiz ist nur eine dünne Spur geräumt, daneben herrscht Eisglätte.



Bahn frei: Das Strandvolk auf Hawaii flüchtet sich vor den heranrasenden Trucks in die Wellen.



Mondlandschaft? Auf dem Mojave-Kurs fliegt Ihr nach Sprüngen unrealistisch weit und viel zu hoch.

Off-Road-Freunde haben auf der Playstation kaum Auswahl: Neben dem ersten "Test Drive Off-Road" gab es auch sonst nur mittelprächtige Kandidaten: Gremlins "Hardcore 4x4" war ganz OK (73% in MAN!AC 1/97), doch der angekündigte Nachfolger mit Splitscreen und mehr Strecken wurde zugunsten von "One" zurückgestellt und verschwand daraufhin spurlos. Psygnosis' "Monster Trucks" hat ebenfalls eine bewegte Vergangenheit: Die PAL-Version wurde ein Opfer ständiger Verschiebungen und erschien so spät nach der US-Fassung, daß sich nur noch wenige Spieler an unseren Test erinnerten (77% in MAN!AC 4/97).

PS Während die „Test Drive“-Serie bereits vier Fortsetzungen hinter sich hat, fährt nun der zweite Teil des "Off Road"-Ablegers an – in Deutschland veröffentlichte Accolade das Spiel ohne die "2" im Titel schlicht als „Test Drive 4x4“. Das Konzept des Vorgängers wurde komplett überarbeitet: Diesmal fahrt Ihr nicht auf schnöden Rundkursen, sondern über sechs Fünf-Minuten-Strecken mit mehreren Etappen. Auch die Anzahl der Fahrzeuge wurde kräftig aufgestockt: 21 Off-Road-Vehikel warten darauf, von Euch freigespielt zu werden. Ihr tretet gegen fünf computergesteuerte Konkurrenten in einem Einzelrennen oder bei der Welt-Tour an, auf einen Zwei-Spieler-Modus müßt Ihr leider verzichten.

Steigt Ihr in die Tour ein, erwarten Euch fünf Rennklassen, die in Fahrzeugtypen (Jeeps, Pickups und Strandbuggys sind vertreten) aufgeteilt sind. Um an einer Klasse teilzunehmen, benötigt Ihr einen entsprechenden Wagen, den Ihr von Eurem schmalen Budget kauft. Anfangs ist die Auswahl noch klein, erst durch Rennerfolge schaltet Ihr zusätzliche Strecken frei und verdient genug Geld, um neue Fahrzeuge zu erstehen. In den aus jeweils fünf Rennen bestehenden Klassen müßt Ihr in der Gesamtwertung mindestens Dritter werden, sonst leuchtet das Game Over. Seid Ihr überall siegreich, dürft Ihr in die besonders schwierige Königsklasse, bei der alle Fahrzeugtypen gemeinsam auf die Piste gehen.

Die langen Kurse zeichnen sich durch ländertypische Eigenheiten aus: In der verschneiten Berglandschaft der Schweiz braust Ihr über vereiste Pässe und durch verschlafene Dörfer, im Wüsten-Klima von Mojave durchkämmt Ihr Dünen und steile Gräben. Auf Hawaii führt der Kurs am Meer entlang, durch einen Platzregen wird der sandige Untergrund zum Morast.

Für die Musik verpflichtete Accolade auch diesmal bekannte Namen: Passend zum kernigen Renngeschehen dröhnen rockige Töne von Sevendust, Gravity Kills und Fear Factory aus den Lautsprechern. *us*



Im heißen Marokko fahrt Ihr nicht nur über staubige Feldwege, sondern auch mitten durch fürstliche Anwesen







Bei Strecken- und Klassenwahl symbolisiert ein Schloß (rechts unten) noch nicht freigespielte Features. Auf dem Automarkt (Bild rechts) kauft Ihr alle Vehikel.

„Test Drive 4x4“ kann mit dem großen Bruder „Test Drive 5“ nicht mithalten, zu lieblos und unausgegoren sind die Rennen: Während Euer Jeep bereits bei der kleinsten Bodenwelle zu meilenweiten Sprünge abhebt, kleben die Gegner magisch am Boden, verlieren also keine Geschwindigkeit. Auf den fade gestalteten Kursen habt Ihr dadurch schnell einen Nachteil, zumal die Hindernisse anscheinend per Zufall wirken: Durch den Baum fahrt Ihr hindurch, am nächsten Gebüsch bleibt Ihr aber hängen. Auch das Fehlen eines Splitscreens enttäuscht mich - das grafisch aufwendigere „Test Drive 5“ hatte damit keine Probleme. Also keine Zweispieler-Variante: Dadurch wirken die läppischen zwei Solo-Rennmodi noch kümmerlicher, zumal die Welt-Tour-Klassen happig ausgefallen sind - Zwischenspeichern oder Continue gibt's nicht.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 60%

TEST DRIVE 4X4

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	62%
SOUND	47%

AB 12

Gute Ansätze leiden unter der lieblosen Ausführung: Übrig bleibt ein uninspiriertes Off-Road-Rennen für genügsame Rennspieler.

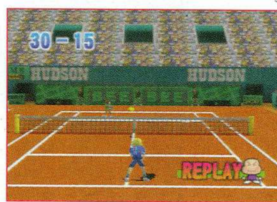
Andere Versionen
Der Vorgänger "Test Drive Off-Road" wurde in MAN!AC 6/97 mit 53% Spielspaß getestet.

Entwickler: Hudson, J

Centre Court Tennis



Doppel sind besonders aufregend: Die CPU-Kollegen, die bei Spielermangel das Feld auffüllen, verhalten sich menschlich und treffen längst nicht jeden Ball.



Besonders wichtige oder spektakuläre Ballwechsel werden in einer kurzen Wiederholung gezeigt

Gleiches Recht für alle: Bei den Grand-Slam-Turnieren treten männliche und weibliche Profis zwar getrennt auf, doch bei der Kleiderordnung sind keine Grenzen gesetzt:



Hoppla: Dennis Rodman macht sich an eine zweite Karriere als Tennisspieler.

Wenn Ihr Euren Nachwuchs-Boris unbedingt in einen Rock und Strapse stecken wollt, stellt Euch "Centre Court Tennis" keine Hindernisse in den Weg.

N64 Anhänger des weißen Sports können endlich auf dem N64 den gelben Filzball über das Netz dreschen, Hudsons „Centre Court Tennis“ bietet Spielmodi für jeden Geschmack: In der Tennisschule übt Ihr mit einem Lehrer den gezielten Aufschlag oder das saubere Volleyspiel. Beim Freundschaftsspiel mit bis zu vier Freunden wählt Ihr zwischen jeweils acht männlichen oder weiblichen Spielern und sechs Spielorten für Einzel oder Doppelpartien: Neben den Grand-Slam-Turnierorten stehen ein geteerter Straßenplatz oder ein Gras-Court auf der Hochebene zur Verfügung.
Um in den Genuß der ausgefalleneren Optionen zu kommen, erstellt Ihr einen eigenen Spieler: Neben Aussehen und bevorzugten Schlägen legt Ihr die Posen fest, mit denen Ihr den Kontrahenten für dessen Fehlschläge verspottet. Danach steigt Ihr in die Turnierserie ein und arbeitet Euch in der Weltrangliste nach oben oder spielt im reizvollen „Challenge Modus“. Hier warten vier Minispielchen auf Euch, in denen Ihr bestimmte Aufgaben erfüllt: So stehen Fässer als Ziele auf dem Spielfeld oder Euch fliegen Bomben entgehen, denen Ihr ausweicht. Seid Ihr erfolgreich, gewinnt Ihr zur Belohnung neue Kleider und Ausrüstung für Euren Tenniscrack: Neben nützlichen Gegenständen wie besseren Schlägern gibt es witzige Klamotten – von der coolen Sonnenbrille bis hin zu Gags wie Katzenohren und Monsterkostüme. Diese erhaltet Ihr auch aus direkten Duellen gegen CPU-Gegner, aber Vorsicht: Nach einer Niederlage bedient sich der Kontrahent aus Eurem Outfit-Fundus!
Die Herausforderungen finden auf abgedrehten Plätzen statt: So tretet Ihr auf einem Hochhaus an und fallt bei einem falschen Schritt runter, während wuchtige Schläge in der Vulkanlandschaft Erruptionen auf dem Platz hervorrufen oder in der Wüste freche Skorpione gerne fliegende Bälle weggrabschen.
Die Steuerung ist bewußt simpel und kommt mit zwei Knöpfen für Lobs oder Standardschläge aus: Flugrichtung und Anschnitt des Balls bestimmt ihr mit dem Steuerkreuz. *us*


Aus der Spielerperspektive seht Ihr noch viel deutlicher den drohenden Abgrund neben dem Hochhausplatz.

Sucht Ihr eine ernste Tennissimulation, seid Ihr bei" Centre Court Tennis" auf dem falschen Platz, für Spaßduelle ist das Hudson-Modul aber genau richtig: Grafik und Sound reißen mich nicht vom Hochsitz, doch die einfache, aber effektive Steuerung erlaubt erfreulich variantenreiche Ballwechsel. Besonders angetan haben es mir die ausgeflippten Optionen und Spielarten, die liebevoll bis ins Detail ausgearbeitet wurden. So geht im Training z.B. der Lehrer mit auf den Platz. Ist schon der normale Kampf in der Weltrangliste reizvoll, motiviert besonders die Möglichkeit, neue Klamotten zu erobern: Die witzigen Platzvariationen und Minispiele tun ihr übriges, um Euch an den Bildschirm zu fesseln. Einen Rüffel gibt es nur für die Anleitung, deren miese Übersetzung jeden Deutschlehrer in den Vorruhestand treibt.


ULRICH STEPPBERGER

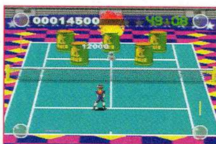
SPIELSPASS 72%

Centre Court Tennis — PUSH START BUTTON — ©1998 HUDSON SOFT

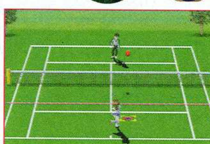
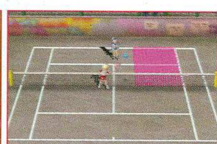
HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	58%
SOUND	54%

Hinter der biederen Aufmachung versteckt sich ein unkompliziertes und dank vieler Modi abwechslungsreiches Spaß-Tennis.

AB 6







Links zwei der Minispiele, in denen Ihr Tonnen treffen oder Memory-Karten umdrehen sollt. Rechts daneben das Training: Während bei den einfachen Lektionen nur der Ball gespielt werden muß, ist bei schweren Übungen auch noch eine markierte Fläche zu treffen (ganz rechts).

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Capcom, J

Rival Schools



Doppelte Schmerzen: Mit den Teammoves prügeln Eure beiden Schützlinge gemeinsam auf den Feind ein.



PS Mit "Rival Schools" schickt Euch Capcom in den Kampf gegen finstere Gangster, die von allen High Schools im Land die fähigsten Schüler entführen. Um dem Spuk ein Ende zu bereiten, wählt Ihr aus 20 Pausenschlägern ein Team von zwei Kämpfern, die abwechselnd aus den Mitschülern alle wichtigen Informationen über die Entführungen herausprügeln. Mit Kicks und Schlägen in zwei Härteklassen kämpft Ihr Euch durch, per 90°-Drehung und Charging-Kommando setzt Ihr zu Dragon-Uppercut und Feuerball an. Wie in der Capcom-Referenz "Streetfighter Ex plus Alpha" nutzt Ihr die doppelte Drehung des Steuerkreuzes für ratternde Combos, die gleichzeitig als Finishing-Move fungieren. Für jeden Hieb kassiert Ihr obendrein Teamgeist-Energie, die Ihr in Form von rabiaten Teammoves dem Feind vor den Latz knallt: Während Ihr den Gegenüber festhaltet, tritt Euer Kollege ordentlich zu, auch doppelte Uppercuts und Backbreaker sind möglich.
Werdet Ihr durch die Arena geschubst, nutzt Ihr im Flug die praktische Recover-Funktion, mit der Ihr sicher auf den Füßen landet oder schon in der Luft einen Konterangriff startet. Die PAL-Adaption ist sauber, nur die Übersetzung einiger Zwischenbilder hat Virgin vergessen. *oe*

! "Rival Schools" ist ein blitzschnelles Combogebolze mit massig Kämpfer und abgefahrenen Doubleteam-Moves: Die Automatenumsetzung setzt auf pure Action, taktisch versierte Matrial-Arts-Fans kommen hier kaum auf ihre Kosten. Die fehlerfreie, FX-gespickte 3D-Grafik sorgt besonders auf einem großen Bildschirm für heißblütige Mehrspielergefechte: Macht Euch auf fluchende Kumpels und "zufällige" Ellenbogenstöße gefaßt! Dafür wirken die teilweise Bildschirm-großen Schulhofschläger etwas pixelig und kantig, im wüsten Kampfgetümmel fällt dieses Manko jedoch nur Grafikfetischisten auf. Dagegen stört der Einsteiger-feindliche Continue-Lapsus schon mehr: Wer einen Doppelkampf verliert, muß zum ersten Gegnerduo der aktuellen Schule zurückkehren.



OLIVER EHRLE

SPIELSPASS **80%**

HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 76%

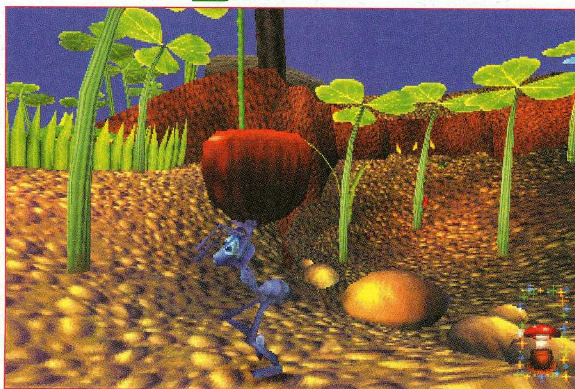
RUMBLE · AB 12

Blitzschnelle Schulhofkämpfe mit Teammoves und Action-betontem Kampfsystem: Für Anime-, nicht aber für Martial-Arts-Fans.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Travellers Tales, GB

A Bug's Life


Samen-Träger Flik bei der Arbeit: Ihr ändert Art und Position der Sämlinge, um Extras zu erhalten.


Duell mit dem Piepmatz: Dank Power-Samen und Supersprung schickt Ihr den Insektenfresser schnell über den Jordan.


Kniffliger Kampf in einer rollenden Coladose: Ein Mistkäfer surrt zwischen Würfeln und Kronkorken herum.

Entwickler

Travellers Tales optimierte für die Grafik von "A Bug's Life" alte "Sonic R"-Routinen: Das Saturn-Spiel überraschte 1997 mit transparenten Einblendungen am Horizont und sorgte so für eine konstant flüssige Rennumgebung für den High-Speed-Igel Sonic. Bei Flik's Abenteuern bleibt meist der gesamte Grundriß der Wiesenwelt zu sehen, lediglich Pflanzen, Insekten, Begrenzungszäune und andere Objekte werden erst beim Näherkommen sanft eingeblendet.

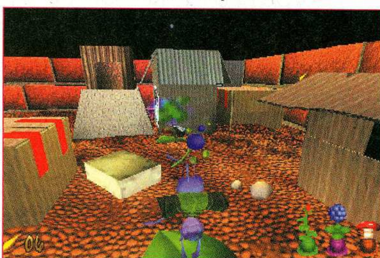
Priorität: Erstaunliche Artenvielfalt, aber leider nur aus der Nähe.

Die Suche nach Flik's Freunden wird durch das Objekt-Ausblenden erschwert

PS Der buchstäbliche Fleiß seiner Spezies wird Flik's Ameisenkolonie zum Verhängnis: Faule Grashüpfer versklaven die Winzlinge und machen sich einen schönen Lenz – die Ameisen sammeln Nahrung, die Flip-Sippe kassiert alle Früchte ein. Doch auch eine Ameise hat ihren Stolz: Flik will sich mit der Situation nicht abfinden und macht sich wie im gleichnamigen Computer-Kinofilm (von Pixar und Disney) auf den Weg, sein Volk vom Joch zu befreien. Ihr steuert den blauen Abenteurer durch die blühende Natur, immer auf der Suche nach dem rettenden Ausgang. Leider erschweren feindliche Weberknechte, Moskitos und Grashüpfer die Reise durch den Mikrokosmos. Außerdem kann Flik steile Wände nicht emporkrabbeln, sondern muß sich auf sein bescheidenes Sprungtalent verlassen. Abhilfe schaffen Samenkörner, die in Wiesen, Höhlen und Müllhalden herumliegen: Flik kann diese durch einen beherzten Hüpfer zum Sprießen bringen und so Leitern bauen. Doch es kommt noch besser: Sammelt Flik verschiedenfarbige Medaillen ein, ändert sich das Repertoire an Pflanzen: Ihr bestimmt vor dem Sprung, wie hoch das Kraut wächst und pflanzt sogar neue Arten an, die Eure Verteidigung erhöhen. Anfangs bewerft Ihr Feinde noch mit roten Beeren, doch schon bald laßt Ihr blaue Superbeeren und grüne Zielsuchfrüchte sprießen. Selbst Schutzschilde, Supersprung und automatische Beeren-Schußanlagen dürft Ihr züchten – vorausgesetzt, Ihr findet dafür genügend Medaillen. Die Plaketten sind oft gut versteckt und nur unter Zuhilfenahme aller Samenkörner zu erreichen – habt Ihr an falscher Stelle gesät, reißt Ihr die Pflanze einfach wieder aus, und schon wandert Samen-Nachschub durchs Erdreich! Bonusobjekte solltet Ihr ebenfalls mitnehmen: Weizenkörner, FLIK-Buchstabensymbole und goldene Beeren sorgen für Extraleben und schalten zusätzliche Filmschnipsel im eingebauten Movie-Player frei.

Nach jeweils zwei längeren Expeditions- und Knobelabschnitten kämpft Ihr gegen agile Käfer, einen hungrigen Vogel und andere natürliche Insektenfeinde. Das Ziel Eurer Reise ist die Stadt, wo Ihr mit befreundeten Zirkusartisten einen mechanischen Vogel bastelt und so die lästige Grashüpferarmee in Angst und Schrecken versetzt. *cb*


Treppenbau nach guter alter Ameisen-Art: Ein Pilz und ein Pflanzen-Sproß erlauben den Aufstieg!


Überblick ist alles: Flik in der städtischen Müllkippe. Rechts unten das derzeitige Pflanzen-Repertoire.

! Den Film habe ich noch nicht gesehen, aber nach dem Test von "A Bug's Life" werde ich definitiv ins Kino traben: Die Filmschnipsel zeigen eine liebenswürdige Welt voller Gags, das Spiel wiederum fängt die Atmosphäre innerhalb der Hardware-Grenzen gekonnt ein. Witzige Sprachsamples ("Meine beste Erfindung bisher!", "Ich brauch' mehr Getreidepower!") helfen bei der Erkundung der kunterbunten Wiesenwelten. Die Idee, mit Pflanzensamen Extras zu generieren, ist erstaunlich gehaltvoll. Mit wahrem Ameisenfleiß sammelt Ihr Fähigkeits-Medaillen, um Euch den Weg zu erleichtern und rasante Zielsuch-Projektile zu sammeln – doch vorher knobelt Ihr, wo die richtige Pflanz-Position liegt. Leider werden wichtige Objekte recht spät transparent in die Szenerie eingeblendet: Dabei leidet die Übersicht. Trotzdem eine sympathische Filmumsetzung!



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 72%

Disney PIXAR a bug's life

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	69%

RUMBLE D AB 6

Liebevolles 3D-Hüpfspiel mit innovativer Blüten-Spielmechanik: Liebhaber des Films und jüngere Semester greifen zu!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

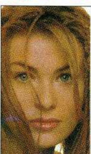
Produzenten: Sam Nelson, Stan Chow • **Programmierung:** Allan Johanson • **Grafik:** Gregg Allen, The Kid, David Laviolette • **Sound:** Traz Damji, Bart Gurr, Ron Cote

NBA Live 99

Streikposse: Als letzter amerikanischer Profisport erlebt nun der Basketball seine erste Spieler-Blockade. Es geht natürlich ums liebe Geld, für Normalsterbliche ist das Streben nach noch mehr Millionen allerdings schwer nachvollziehbar. Ob sich Spieler und Clubs zwischenzeitlich geeinigt haben, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

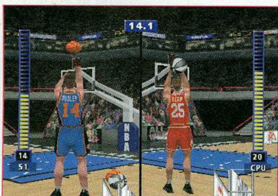
Schlagzeilen macht regelmäßig auch Bulls-Star Dennis Rodman (Foto), in "NBA Live 99" mit bunten Haaren zu bewundern. Der extravagante Star vergißt bei der Wahl seiner Kleidung schonmal sein Geschlecht, weswegen er 1997 nicht nur zum "schlechtgekleidetsten Mann", sondern auch zur "schlechtgekleidetsten Frau" gekürt wurde. Aufsehen erregte zudem seine Heirat mit Baywatch-Star Carmen Electra (Foto). Da Rodman während der Zeremonie betrunken war, wurde in den amerikanischen Medien tagelang über die Rechtmäßigkeit der Trauung diskutiert.







Freie Auswahl: Per Direktpaß-System erreichen Eure Pässe jederzeit all Eure Mitspieler (Nintendo 64).



Gegen den Computer oder einen Mitspieler liefert Ihr Euch spannende Drei-Punkte-Duelle auf geteiltem Bildschirm



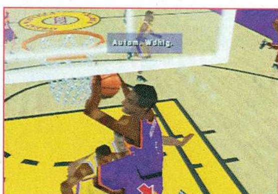
Tastenlogos auch in der Verteidigung: Blitzschnell übernehmt Ihr die Kontrolle über einen beliebigen Spieler (Playstation).



Streikverbot: Trotz Spieler-Blockade gibt's auch dieses Jahr ein neues "NBA Live"-Update, das im Vergleich zum Playstation-exklusiven Vorgänger vor allem grafisch überarbeitet wurde: So haben Eure NBA-Recken erstmals eine Mimik, die Euch in Großaufnahme nach einer spektakulären Aktion angrinst. Außerdem bewegen sich die Spieler schneller übers Parkett und sehen einen Tick detaillierter aus.
Auch diesmal nehmen NBA-Profis alle erdenklichen Einstellungen vor, drücken den Schiris ein maßgeschneidertes Regelwerk in die Hand und kämpfen sich durch detaillierteste Statistiken. Ihr legt u.a. je acht Strategien für Angriff und Verteidigung fest und ruft diese im laufenden Spiel auf. Einzelkämpfer steuern während des Spiels nur einen bestimmten Korbjäger, Hardcore-Manager wagen sich noch vor der Saison auf den Transfermarkt oder stellen sich ihre eigene NBA zusammen. Den kompletten Optionswust überlassen Einsteiger der CPU und bereiten sich lieber in der Trainigs-Halle oder beim Drei-Punkte-Wettbewerb für Playoffs oder die Saison vor.
Auf dem Parkett gelingen dank intelligenter Mitspieler und intuitiver Steuerung alle Spielzüge aus dem Basketball-Lehrbuch: Pässe hinter dem Rücken auf den zum Korb stürmenden Forward, Alley-Oops und Slam Dunks verzücken die Massen in Eurer Heim-Arena. Nach erfolgreichen Korblegern in des Gegners Halle bleibt´s dagegen still im Saal; ein Detail, das sich bei allen EA-Sports-Simulationen eingebürgert hat.
Mit Übersteiger, angetäuschtem Zuspiel, Stoßschritt und Shoulder Fake überlistet Ihr den Gegenspieler; in der Verteidigung versucht Ihr ein Steal oder malträtiert rüde die Bandscheiben des Angreifers – üble Verletzungen sind die Folge. Steigt der Gegner unter Eurem Korb zum Dunking, hilft nur noch ein Block, der diesmal leichter gelingt als beim Vorgänger.
Unterschiede zwischen N64- und Playstation-Version gibt's kaum: Sound-FX aus der Cartoon-Welt hören nur Nintendo-Korbjäger im Arcade-Match. Die Playstation-Spiele werden im Gegensatz zum englischsprachigen N64-Kommentar von Michael Körner (DSF) begleitet. Wie üblich finden auch nur die CD-Konsoleros Zugang zu Intro, Abspann und attraktiven Cheerleader-FMVs. *ts*



Vor dem Spiel verraten Euch die Gesichter den aktuellen Gemütszustand der NBA-Stars (PS)



In der Großaufnahme beeindruckt Euch das detailreiche Äußere der Basketball-Riesen (Nintendo 64)

SPIELSPASS 82%
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 74% | SOUND: 82%
Das beste Playstation-Basketball: Rasanter Spielablauf, tolle TV-Atmosphäre, perfekte Steuerung. Technisch mit Licht und Schatten.

SPIELSPASS 82%
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 74% | SOUND: 74%
Spielerisch ebenbürtig, aber mit weniger Atmosphäre. Spaß-Basketballer greifen zu, Realismus-Fanatiker dunken mit "NBA Jam"!

! Das Negative vorweg: "NBA Live 99" ruckelt heftig - auf Playstation und N64! Durch die neue Grafik-Engine ist die Highres-Optik zwar schöner und detaillierter, aber nach einer Stunde schmerzen Euch die Augen. Außerdem ist das Spiel zu einfach - selbst auf dem "Superstar"-Level kann Euch die schwache Verteidigung des Gegners schon nach wenigen Stunden nicht mehr stoppen. Außer diesen Mängeln ist "NBA Live 99" aber toll: Das TV-Feeling kommt durch Großaufnahmen und noch realistischere Zuschauergeräusche super rüber, auch der deutsche Kommentar bei der Playstation-Fassung trägt viel zur Atmosphäre bei. Spielerisch setzt "NBA Live" auf Action, die meisten Punkte macht Ihr durch Slam Dunks. Die finessenreiche Steuerung ist gut und wird Einsteiger und Profis gleichermaßen begeistern.

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "NBA Live 98" erschien nur für die Playstation und wurde in MAN!AC 1/98 mit 83% bewertet (Abwertung auf 81%).

Entwickler: EA-Sports • **Produzent:** Scott Orr • **Design:** Rob Jones• **Programmierung:** Dave Swanson, James Brooks • **Grafik:** Danny Worley

Madden Football `99



Hab dich: Mit letztem Einsatz stoppt die Verteidigung den stürmischen Angeifer.



Das neue N64-Knowhow der EA-Sports-Programmierer kommt der 99er-Auflage von „John Madden Football" zugute. Die Grafik protzt mit hoher Auflösung, der Detailgrad der Spieler wurde verbessert. Zahlreiche neue Animationen veredeln den Spaß: Verteidiger wuchten den Ballträger über die Schulter, klammern sich am Angreifer fest und reißen ihn zu Boden. Der Quarterback schützt sich mit raffinierten Körpertäuschungen vor einem drohenden "Sack": Behende taucht er unter den anstürmenden Verteidigern weg, um sich danach einen freien Receiver auszusuchen. Die restlichen Buttons des Joypads sind mit den üblichen Aktionen belegt: Die Spieler wehren Gegner mit einem gestreckten Arm ab oder verladen den Gegenüber mit einer geschickten 360°-Drehung. Letztes Jahr mußte die renommierte Football-Serie ohne offizielle NFL-Lizenz auskommen – ein Skandal für EA-Sports-Fans. Diese Saison treten wieder alle Profiteams mit Logos und Stadien in Freundschaftsspiel, Turnier und Liga an. Zusätzlich gibt es einen ausgezeichneten Übungsmodus: Ihr sucht Euch einen Spielzug aus dem Playbook und trainiert ihn, bis jeder Paß blind zum Receiver findet. Rote Pfeile auf dem Hallenboden markieren dabei den Laufweg der Paßempfänger. *au*



„Madden NFL `99" bügelt alle Schwächen des Vorgängers aus: Die Grafik wurde kräftig aufpoliert und strahlt mit hochauflösendem Detailreichtum. Die künstliche Intelligenz der EA-Sports-Athleten ist über jeden Zweifel erhaben, die Mitspieler sind immer auf dem Posten. Besonders gut gefällt mir der neue „One Button"-Modus, der auch Football-Rookies eine Chance läßt. Im Vergleich mit Acclaims „NFL QBC `99" schneidet „Madden `99" nur optisch schlechter ab: Die Animationen sind ruckliger und auf Spielereien wie Fußspuren auf dem verschneiten Feld oder Dunstwölkchen beim Atmen der Spieler müßt Ihr verzichten. Sparsam ist auch der Kommentar: Zu selten gibt John Madden seine Meinung zu den Spielzügen ab.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 90%

128 MBIT

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	83%
SOUND	68%

AB 12

Die lupenreine Football-Simulation wird nur optisch vom "Quarterback-Club" geschlagen, spielerisch sind beide Titel ebenbürtig.

Andere Versionen

Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 12/98 mit 87% bewertet. Der Vorgänger erhielt in MAN!AC 3/98 87% und wird auf 85% abgewertet.

Entwickler: Konami, J

Rakuga Kids



Laßt Euch nicht niedertrampeln: Cowboy Roy hetzt einen schnaubenden Stier auf Euch.



Mit ausreichend Kreideenergie setzt Ihr zum Supermove an: Raumkämpfer Astronots schießt Euch via Rakete auf den Mond.

Neben der Spielgeschwindigkeit ist auch die Übersetzung des Handbuchs erbärmlich und selbst für erfahrene Prügelspieler kaum zu verstehen. Combos heißen z.B. "Schnelle Eingabe" und werden folgendermaßen erklärt: "Du kannst den nächsten Bedienungsschritt schneller ausführen, indem Du während eines Faustschlags oder eines Fußtritts den nächsten Angriffsschritt eingibst. (...) Du kannst die schnelle Eingabe dazu verwenden, von Grundangriffen zu Spezialangriffen und von Grundangriffen zu Magie umzuschalten." Ob das die kleinen Kunden checken?

N64 Jugendfreie Prügelspiele sind rar auf dem N64: Konami hat den Mißstand erkannt und schickt mit "Rakuga Kids" acht kampflustige Wachsmalkreidenhelden in die Arena. Wer die knallbunte Keilerei erstmals anspielt, ist weniger von den ausgefallenen Helden (wie Katzen-DJ Kit und dem Bärenpanzer), sondern von der ungewöhnlichen Optik überrascht: Ähnlich einem Kinderkanal-Zeichentrickfilm zittern die Konturen Eurer Helden – als hätten Kinder die Keilerei zu Papier gebracht. Die ausgeflippten Hiebanimationen lassen selbst "Parodius" trocken erscheinen: Büffel trampeln über den Bildschirm, mächtige Soundboxen dröhnen Euch zu Tode und Roboter nageln Euch auf ein Fließband, das Euch geradewegs ins Sägewerk befördert. Spielerisch erwartet Euch ein simples wie solides Kampfsystem: Mit dem Steuerkreuz (oder Analogstick) sprintet und hüpft Ihr über den Bildschirm, die sechs Feuerknöpfe (A-, B- und C-Buttons) sind mit Schlägen sowie Tritten in drei Härteklassen belegt. Mit den Zeigefingertasten verhöhnt Ihr den Feind und setzt zu einem vernichtenden Supermove an. Für letzteren benötigt Ihr jedoch ausreichend Wachsmalkreiden-Power, die Ihr mit gekonnten Hieben, aber auch blauen Flecken sammelt. Steht Ihr ganz nahe am Feind, dürft Ihr ihn mit einem Wurf durch die Arena schleudern. Die Specials sind bei allen Kämpfern ähnlich: Via geschickter 90°-Drehungen ballert Ihr mit dem MG, versetzt dem Feind schmerzhafte Stromstöße und beamt Euch durch die Arena.

Auf taktische Manöver wie Abwehrgriff und Ausfallschritt müßt Ihr jedoch verzichten: Schwierigkeitsgrad und Spieltiefe sind dem kindlichen Zielpublikum angepaßt. Wer seinen Lieblingskämpfer gefunden hat, verewigt die Summe aller Niederlagen und Siege zusammen mit einer persönlichen Statistik auf Memory Card.

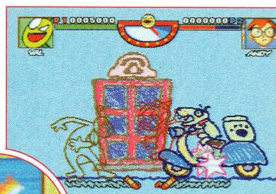
Weniger spektakulär und bunt (aber eine nette Dreingabe) ist der Bleistift-Modus, in dem Ihr Eure Helden als karge Kriegerskizzen steuert. *oe*

! Nach "Rakuga Kids" ist es kein Wunder, daß Konami am Importstop festhält: Während die Japan-Version das einfache Kampfsystem mit einem rasend schnellen Spielablauf und den Bildschirm-füllenden Special-Gags geschickt kaschierte, wirkt die PAL-Version wie eine bunt bemalte Schlaftablette. Im Zeitlupentempo ist die Prügelei bei weitem nicht so spritzig - Ihr habt ausreichend Zeit, Euch über das magere Special-Sortiment, die immer gleichen Knopfkombinationen und die ungenaue Kollisionsabfrage den Kopf zu zerbrechen. Diese Mankos fielen in der absichtlich hektischen Originalfassung kaum auf. Aufgrund der schlampigen PAL-Umsetzung wurde aus der einst fetzigen Fun-Keilerei ein langweiliges Laufstall-Prügelspiel. Darüber täuschen auch die rasanten Jodelmelodien nicht hinweg.

OLIVER EHRLE



Im Comborausch ballert Euch Astronots seine Billardkugeln vor den Latz



Schnell gemalt: Im Bleistift-Modus sind Eure Krieger nur skizziert.



Aus den Boxen dröhnt es grell, dem Robot juckt's im Trommelfell: Kits Gitarrensound betäubt jeden Gegner.



Konzentriert Euch auf den Vordergrund: Im Spiegelsaal verwirren Euch die Reflektionen der Kontrahenten.

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	68%
SOUND	75%

Die lahme PAL-Version des grafisch originellen Zeichentrick-Beat'em-Ups rutscht in unterdurchschnittliche Spaß-Regionen.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Dreamcast lieferbar

Dreamcast RGB-Umbau mit Kabel &Audio für beste Bildqualitätät

Virtua Fighter 3	159,99
Sega Rally 2	159,99
Blue Stinger	159,99
Godzilla	169,99
Sonic Adventure	159,99

DVD Player Umbau ab 199,99DM für Import Filme(z.B. USA)

Sony Playstation

Dual Shock+Chip + RGB-Kabel nur: 339,99 DM

Tomb Raider 3	89,99
Joypad Verlängerungen 2m	**24,99**

Jetzt auch **mit 100% Funktion** bei **RumblePack** und Time Crisis **Pistole**

Nintendo 64

Neu: Adapter für ALLE! Importspiele 74,99

RGB Umbau&Kabel (100% Bildqualität) 144,44

wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen



HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

☎ (02622)83517

tierisch Surfen:
www.wolfsoft.de

Umbau,Tuning

Wir **rüsten** Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele **um.**

PSX Chip-Umbau* 69,99
Sega Saturn 50/60Hz,dt,us,jp 99,99

andere auf Anfrage!!!

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	219,99

Anschlußkabel

in Top-Qualität für fast alle Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

PSX-RGB+Audio Besser!	**39,99**
N64 S-VHS+Audio TOP!	**39,99**
PSX S-Video Kabel	39,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme

* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

JAPAN spirits ®

Nippon-Direct

http://www.japanspirits.com

Dreamcast

Preise anfragen!

copyright by SEGA

Importe aller Art!

Phone: 07227-98412

Test 'N Take wünscht SEGA viel Erfolg beim Start des DreamCast in Japan, und 1999 einen noch größeren bei uns in Deutschland !

Nintendo 64+Mario 239,-	
1080 SnowBoarding	**89,95**
Air Boarders	129,95
Banjo Kazooie	**89,95**
Blast Corps	94,95
Body Harvest*	109,95
Buck Bumble*	109,95
Extreme G 2*	99,95
F-Zero X	**79,95**
F1 World Grand Prix	79,95
Forsaken	109,95
GASP	129,95
Glover*(Nov)	89,95
Gex 64*	129,95
Holy Magic Century	**139,95**
Intern Sup.Soccer '97	59,95
Intern. Sup. Soccer '98	**94,95**
Mission Impossible	99,95
Nascar '99	**99,95**
NBA Pro	119,95
NHL '99 *und* NBA '99 *je*	109,95
SCARS*	109,95
SpaceCircus/StarShot	119,95
SpaceStation-Silic.Valley	109,95
StarWars-RogeSquad.*	**109,95**
Tonic Trouble*	119,95
Top Gear Overdrive	119,95
Turok 1 e uncut 89,95 /dt	**49,95**
Turok 2 uncut (anf Dez!)	109,95
V Rally	119,95
Waialae Country Golf	119,95
WCW vs NWO Revenge*	139,95
Wipe Out*	129,95
WWF Warzone	109,95
Zelda*(anf Dez)	**119,95**
Ext.Pack/Speichererweit.	69,95
PlayStation 239,95	
Alien Trilogie - uncut, e	49,95
Alundra	89,95
Am. Deer Hunter*	89,95
Apocalypse	**89,95**
Asteroids 3D	79,95
Azure Dreams	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Biofreaks	**89,95**
Blast Radius	89,95

Blaze&Blade-Etern.Qu.	**99,95**
Bomberman World	89,95
Box Champions*	89,95
B-Movie	89,95
Breath of Fire 3 99,95/SE 119,95	
Buggy	89,95
Bushido Blade	89,95
Bust a Move2 49,95 / Teil3 69,95	
CART WorldSeries*	89,95
Colony Wars 2	89,95
Colin McRae Rally	89,95
Cool Boarders 3	89,95
Comm&Conquer 1	49,95
C&C 2: Gegenschlag	**89,95**
Constructor	**89,95**
Courier Crises	69,95
Crash Bandicot 3	89,95
Croc	49,95
Dreams*	89,95
Extreme Snowbreak	89,95
F1 Racing Simulation2*	**89,95**
FIFA '99	89,95
Final Fantasy 7	99,95
Formel 1 '98	**99,95**
Forsaken	89,95
Future Cop-LAPD 2100	89,95
5th Element	89,95
Gex 3D	**69,95**
Global Dominantion*	89,95
Gran Turismo	**89,95**
Hugo	89,95
Int.SupSoc. del *oder* Pro je	49,95
Int.Sup.Soccer Pro '98	89,95
J. McGrath SupCross	**84,95**
Judge Dredd (für Gcon!)	**89,95**
Klonoa	89,95
Legend	89,95
Libero Grande	**79,95**
Masters of Monsters*	99,95
Mass Destruction	49,95
Medievil	**89,95**
Megaman 8	89,95
Motoracer 2	89,95
N2O	89,95
NASCAR '99	**89,95**
NBA Live '99	89,95
Need for Speed 3	89,95

NHL '99 (EA)	89,95
Ninja	89,95
O.D.T.	**89,95**
Oddworld-Abe's Oddy.	**44,95**
Oddworld-Abe's Exud.	79,95
Overblood	89,95
One	**69,95**
Pandemonium 2	89,95
Pang Collection	89,95
Pool Shark*	89,95
Point Blank 89,95/ +Gun	149,95
Psybadeck	89,95
R-Type	89,95
Rayman	49,95
Rascal	89,95
Raystorm	**79,95**
Resident Evil Platinum	49,95
Road Rash 3D	89,95
Rushdown	89,95
San Francisco Rush 2*	79,95
Sentinel Returns	89,95
Skull Monkeys	89,95
Small Soldiers	**89,95**
Spyro the Dragon	**89,95**
Starfighter 3000	39,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Streetfighter Collection	89,95
Tai Fu*	89,95
Tekken 3	99,95
Tenchu	**89,95**
Test Drive 5	89,95
Tombi	89,95
Tomb Raider 1	49,95
Tomb Raider 2	89,95
Tomb Raider 3	**99,95**
Touring Car Champ 2	**79,95**
Theme Hospital	89,95
V Rally(1 neuesAuto+DualSh.)	**44,95**
Vigilante V8	89,95
Wargames	89,95
WCW Nitro	99,95
Wild 9's	**89,95**
Wild Arms*	89,95
WWF Warzone	89,95
Scorpiongun	79,95
Lenkrad, FanatecRally	**149,95**
X-Ploder Schummelmodul	**89,95**

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

TUROK SEEDS OF EVIL — *uncut !* 109,95*

Tomb Raider 3 — 99,95

Nintendo Mini Classics 19,95

Color GameBoy* 149,95

TOCA 2 TOURING CARS — 79,95

NINTENDO64 F-ZERO X — 79,95

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030-627 09 154

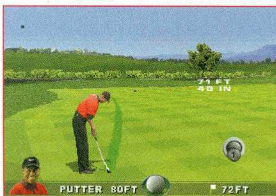
Test 'N Take Computer- & Videospiele
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1h kostenlos!!!
FON: 030-627 09 154 FAX:...156
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bhf Bernauer Straße
FON: 030-46 40 44 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche Version. **Versand:** Vorkasse 7,- DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN, **Kreditkarte** 9,90 DM Porto; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit 20,- DM. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

Produzenten: Richard Hilleman, Jon Horsleyan • **Spieldesign:** Steve Cartwright • **Programmierung:** Adam Bellin, Scott Eklund, Cary Gee, Priamos Georgiades • **Grafik:** Rosean Mitchell, Kevin Brown • **Sound:** Marc Farly, Ken Feldmann, Rob Hubbard u.a. • **Musik:** Don Veca

Tiger Woods 99



Die Zeiten des Gitternetzes sind vorbei. Beim Putten zeigt Euch nun ein Richtungsbalken den Verlauf des Grüns.



He's on Fire: Bei mehr als 100% Schlagstärke und Rückenwind wird Eure Meisterleistung durch einen feurigen Effekt dargestellt.

PS Mit spektakulärer Spielweise und jugendlicher Erscheinung lockt Tiger Woods amerikanische Teenies auf den Golfplatz. EA setzt bei "Tiger Woods 99" auf diesen Effekt und überläßt dabei nichts dem Zufall: Neben Woods wurden sieben weitere Profigolfer und fünf Kurse (Summerlin, Las Colinas, Southwind, Sawgrass und Scottsdale) realitätsgetreu auf CD gepreßt; bei neun Spielmodi ist garantiert etwas für Euch dabei.

Bevor Ihr die PGA-Profis das Fürchten lehrt, übt Ihr auf Driving Range und Putting Green und senkt bei Amateur-Turnieren Euer Handicap. Neben der bekannt einsteigerfreundlichen Digital-Steuerung treibt Ihr diesmal auch per Analog-Controller den Ball über´n Platz: Ihr zieht den Stick kurz zurück um Schwung zu holen, und drückt ihn dann möglichst gerade nach vorn. Eine grafische Schlaganzeige gibt es nicht, Ihr überprüft Distanz und Schläger – der Rest ist Gefühlssache. Das Einlochen erleichtert Euch ein Balken, an dem Ihr den Verlauf des Grüns ablest.

Hardhitter seien gewarnt: Liegt Eure Schlagstärke über 100%, fliegt Euer Ball schon bei leichten seitlichen Abweichungen in die Pampa oder landet gar "out of bounds". Im "Novice"-Level wirkt sich Eure Ungenauigkeit dagegen kaum aus, auch Schläge aus dem Sandbunker sind nicht knifflig.

Erstmals wurden die Standbild-Optiken der Vorgänger durch einen 3D-Ballflug ersetzt, wie Ihr ihn schon aus der Konkurrenzserie "Actua Golf" kennt. Auf einen Kommentator müßt Ihr diesmal allerdings verzichten. Stattdessen lauscht Ihr Sprüchen von Tiger Woods und einem Musikteppich quer durch alle Stilrichtungen.

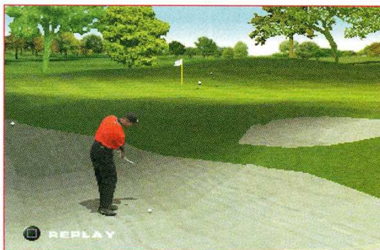
Unser Test basiert auf der US-Version, eine inhaltsgleiche PAL-Fassung mit deutschen Bildschirmtexten erscheint in Kürze. *ts*

Muster von Softcom, Tel.: 0231/4440788

Eldrick "Tiger" Woods

ist in den USA ein Superstar. Privat zurückhaltend, zeigt der Tiger auf dem Golfplatz die Zähne. Er haut die weitesten Abschläge der Tour und liebt auch sonst das riskante Spiel. Der Erfolg gibt ihm recht, sein sensationeller Sieg beim Masters 1997 ging in die Geschichtsbücher ein: Als jüngster Champion aller Zeiten beendete er das Turnier mit Platzrekord und zwölf Schlägen Vorsprung – noch ein Rekord! Seit seinem Einstieg in die Profi-Tour 1996 hat der Weltranglisten-Erste bereits neun Turniere gewonnen, mehr als 5 Mio. Dollar Preisgeld wanderten schon auf sein Konto.

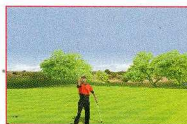
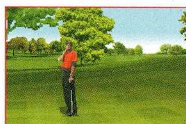




Kann passieren: Auch ein Weltranglisten-Erster landet gelegentlich im Bunker.



Créme de la créme: Neben Tiger Woods tretet Ihr mit sieben weiteren Stars der PGA-Tour an.

Freud und Leid liegen im Golfsport eng beieinander. Ob Jubelausbruch oder Trauermiene – für jede Gemütsverfassung hält "Tiger Woods 99" die entsprechende Animation bereit.

Außer dem Namen hat sich wenig geändert. Zwei der fünf Kurse kennt Ihr aus dem Vorgänger, ebenso alle Spielmodi. Daß der Ball nun in 3D segelt ist lobenswert, aber warum ruckelt die Grafik? Mit einer so spartanisch bepflanzten Landschaft dürfte die Playstation-Hardware eigentlich keine Probleme haben. Flüssig animierte Golfer-Bewegungen trösten Euch wenig. Interessanteste Neuerung von "Tiger Woods 99" ist die tadellose Analog-Steuerung, mit der Ihr etwas einfacher als beim Konkurrenten "Actua Golf 3" einlocht. Am Sound hätte EA besser nichts geändert: Der fehlende Kommentator ist ein klarer Rückschritt, zumal sich Tiger´s Sprüche ständig wiederholen. Mit dem neuesten Sproß der "PGA Tour"-Reihe behauptet EA seine Spitzenposition, das englische "Actua Golf 3" ist dem US-Platzhirsch aber dicht auf den Fersen.



THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS 83%

TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 65%
SOUND: 47%

Routiniertes Golf-Update: Dank Analog-Steuerung spielerisch besser als der Vorgänger, aber ohne Kommentar und mit Ruckelgrafik.

Andere Versionen

Eine PC-Version ist erhältlich, weitere Konsolen-Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Der Vorgänger "PGA Tour Golf 98" wurde in MAN!AC 1/98 mit 83% Spielspaß bewertet (Abwertung auf 81%).

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen

Tel./Fax 07720 / 2 12 88

GEBRAUCHT

SONY PLAYSTATION

	Ankauf	Verkauf
Konsole	100.-	160.-
Abe´s Exoddus	40.-	69.-
Ace Combat 2	30.-	59.-
Alundra	40.-	69.-
Apocalypse	40.-	69.-
Blaze´N´Blade	40.-	69.-
Bomberman World	30.-	59.-
Castlevania	30.-	59.-
Colin Mc Rae Rally	30.-	59.-
Colony Wars 2	40.-	69.-
Command u. Conquer	30.-	59.-
C.u.C.Gegenschlag	40.-	69.-
Constructor	35.-	69.-
Cool Boarders 2	25.-	49.-
Cool Boarders 3	40.-	69.-
CrashBandicoot 2	25.-	59.-
Diablo	30.-	59.-
Dead or Alive	30.-	59.-
Exhumed	25.-	49.-
Fifa 99	40.-	69.-
Final Fantasy 7	35.-	69.-
Fluid	30.-	59.-
Formel 1 ´98	40.-	69.-
Forsaken	25.-	49.-
Future Cop	35.-	69.-
G.-Police	35.-	65.-
Gran Turismo	35.-	69.-
Heart of Darkness	35.-	69.-
Hugo	40.-	69.-

	Ankauf	Verkauf
I.S.S.PRO ´98	40.-	69.-
Legend	40.-	69.-
Lemmings	15.-	29.-
Lucky Luke	40.-	69.-
Medievil	40.-	69.-
Moto Racer 2	35.-	69.-
Music	40.-	69.-
Nascar ´99	40.-	69.-
NBA Live 99	40.-	69.-
Need for Speed 3	40.-	69.-
NHL ´99	40.-	69.-
Ninja	40.-	69.-
O.D.T.	40.-	69.-
One	25.-	49.-
Small Soldiers	40.-	69.-
Spyro the Dragon	40.-	69.-
Tekken 3	40.-	69.-
Tenchu	40.-	69.-
Theme Hospital	35.-	69.-
Toca 2	40.-	69.-
Tomb Raider 2	30.-	59.-
Tomb Raider 3	40.-	69.-
Twisted Metal	30.-	59.-
Twisted Metal 2	35.-	69.-
Vergessene Welt	30.-	59.-
Wargames	40.-	69.-
Wild 9	40.-	69.-
Wing Commander 4	30.-	59.-

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.
Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-
Ankauf bequem per Post **nach** telefonischer Absprache.

Playstation Platinum

	Ankauf	Verkauf
Abe´s Oddysee	15.-	29.-
Alien Trilogy	15.-	29.-
Bust a Move	15.-	29.-
Command Conquer	15.-	29.-
Crash Bandicoot	15.-	29.-
Croc	15.-	29.-
Formel 1	15.-	29.-
G.T.A.	15.-	29.-
Hercules	15.-	29.-
Pandemonium	15.-	29.-
Resident Evil	15.-	29.-
V-Rally	15.-	29.-
Worms	15.-	29.-

Gameboy

	Ankauf	Verkauf
Pocket	40.-	69.-
Aladdin	15.-	29.-
König d. Löwen	15.-	29.-
Super Mario 1	10.-	29.-
Super Mario 2	15.-	29.-
Wario Land	15.-	29.-
Wario Land II	20.-	39.-
Donkey Kong Land	15.-	29.-
Donkey Kong Land 2	20.-	39.-
Donkey Kong Land 3	20.-	39.-
V-Rally	20.-	39.-
Gameboy Color	50.-	99.-

Nintendo 64

	Ankauf	Verkauf
Konsole	90.-	140.-
Aero Fighter Assault	40.-	79.-
Banjo Kazooie	40.-	69.-
Bio Freaks	50.-	89.-
Body Harvest	40.-	79.-
Bomberman 64	30.-	59.-
Controller	20.-	39.-
Cruisin World	40.-	69.-
Diddy Kong Racing	35.-	69.-
Extreme G.2	50.-	79.-
F1 World Grand Prix	40.-	69.-
Fifa ´98	40.-	69.-
F-Zero X	40.-	69.-

	Ankauf	Verkauf
Frankreich ´98	40.-	89.-
Fighters Destiny	40.-	89.-
Forsaken	40.-	79.-
Glover	40.-	69.-
GT 64	64.-	69.-
I.S.S. 98	40.-	69.-
Knife Edge	40.-	69.-
Lamborghini	50.-	89.-
Mario Kart	40.-	69.-
M. Card	10.-	29.-
M.R.C.	40.-	69.-
Nagano	40.-	79.-
NBA Live 99	50.-	89.-
Snowboard Kids	40.-	69.-
Star Wars	30.-	69.-
Tetrisphere	40.-	69.-
Yoshi´s Story	40.-	69.-
WCW-Revange	50.-	89.-
WWF Warzone	40.-	79.-

Weitere 1000 Artikel auf Lager

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

SUPER NINTENDO Gebrauchte Spiele auf Anfrage

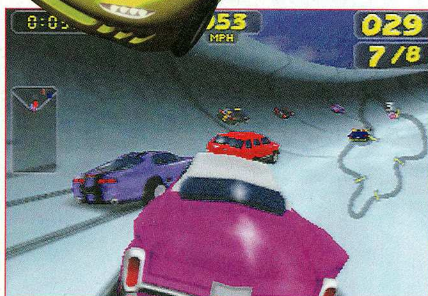
Entwickler: Midway, USA

Rush 2





Rambazamba in Vegas: Glücksspiel & Showgirls sind Euch schnuppe, Ihr interessiert Euch nur für Abkürzungen und Vollgas!



Eine witzige Idee, die sich leider nicht besonders spannend spielt: In der schmucklosen Halfpipe drängeln sich acht Karren.

Abwechslung war beim Streckendesign Trumpf: Neben den fünf Stadtkursen New York (Downtown, Uptown), Seattle, Las Vegas und Los Angeles brettert Ihr auch über die unfallträchtige "Chaos"-Kreuzung, den einfachen

Pickup

Mit dem Pickup auf Harakiri-Tour: Unten justiert Ihr Nebel und den Mirror-Modus.

Hawaii-Track und die mit Loopings verschnörkelte Alcatraz-Insel. Komplettiert wird das Angebot von der Stunt-Arena und der Halfpipe. Alle Strecken lassen sich übrigens von Anfang an auch gespiegelt fahren.

N64 Hätten die Flitzer beim US-Städterennen "Rush 2" eine Kilometergarantie, würde die wohl 30 Jahre halten: Beim Raser-Wettbewerb berühren die Räder aufgrund regelmäßiger Flüge durch die Luft kaum noch den Asphalt!

Ihr entscheidet Euch für eines von 16 Fahrzeugen, mit denen Ihr gegen sieben andere Haudegen startet. Vom bulligen Pickup über majestätische Straßenkreuzer bis hin zu Pink Cadillac und 4x4-Offroader steht Euch die ganze Palette der US-Klischeefahrzeuge zur Verfügung. Die Steuerung orientiert sich bei allen Varianten streng am Motto "einfach, aber simpel": Wer bisher bei "Colin McRae" und im eigenen Auto übte, darf nun guten Gewissens alles vergessen, was er je über Bremsen und Driften gelernt hat: Hier drückt Ihr pausenlos auf die Tube und schert Euch nicht um verbeulte Kotflügel und Reifenabrieb. Das Besondere bei den neun Rennen sind aber nicht nur die exzessiven Flüge über



Wer gegen eine Mauer prescht, endet als rauchender Metallhaufen: Prompt werdet Ihr auf den Highway zurückgesetzt.

ganze Downtown-Viertel, sondern auch zahlreiche Abkürzungen. Fast vor jeder Kreuzung in LA ist eine Abzweigung oder eine Sprungschanze zu entdecken, auf Alcatraz düst Ihr im Namen des Sieges sogar durch Korkenzieher-Loopings und am Strand entlang. Nur wer diese "kleinen" Erleichterungen perfekt beherrscht, darf sich Siegchancen ausrechnen: Die Gegnermeute ist nämlich ganz schön schnell und knallt nur selten an eine Betonmauer. Besonders findige Piloten erspähen in luftiger Höhe Sternsymbole und Softdrink-Dosen: Diese sammelt Ihr nur ein, wenn Ihr eine Folge von kniffligen Sprüngen richtig ausführt. Als Belohnung dürft Ihr eine Bonusstrecke und einen F1-Renner anwählen. Als weitere Zusatz-Attraktion führt Ihr auf einer Stunt-Strecke punkteträchtige Flips und andere Schanzen-Kunststückchen aus – grafisch läuft diese Arena genauso wie eine Halfpipe-Rennstrecke im polygonsparenden Magermix. Technik-Fanatiker wurschteln verzweifelt an der Sichtweite: Fahrt Ihr alleine im Practice-Modus oder vernebelt New York bis zur Unkenntlichkeit, scrollt "Rush 2" deutlich flüssiger als beim Standard-Rennen. *cb*



Der Pulk schlittert durch LA: Beachtet die völlig vermurksten Größenverhältnisse zwischen Limousine und Sportwagen!

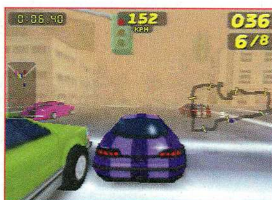
! Der Vorgänger "San Francisco Rush" hat in Punkto Steuerung und Innovation die Haube vorn. "Rush 2" krankt dagegen an seinen komischen Sprüngen in Zeitlupe. An jeder Ecke hebt Euer Flitzer ab, und Ihr seht teilnahmslos zu, wie Eure Karre meilenweit durch den Smog segelt – die ansatzweise vorhandene Dynamik des Rennens erhält so regelmäßig einen Dämpfer. Außerdem drehen sich Stallion, Muscle Car & Co. im Flug etwas zur Seite – sobald Ihr qualmend wieder auf den Asphalt aufsetzt, schlittert Ihr prompt an's nächste Hochhaus. Das Fahrverhalten und der Geschwindigkeitseindruck lassen zu wünschen übrig – die angezeigten 160 Sachen wirken eher wie tranige 50. Lediglich das Sammeln von Sternen und Dosen motiviert – sobald Ihr allerdings das Bonusauto habt, setzt "Rush 2" umgehend Rost an.



CHRISTIAN BLENDL



Ärgerliche Dreher vermiesen Euch den Spaß am Fliegen: "Rush 2" wird von irrwitzigen Slo-Mo-Sprüngen dominiert.



Smog statt Fog in New York: Bei der Streckenwahl bestimmt Ihr durch Nebel-Justierung den Grafikfluß.

SPIELSPASS **59%**

RUSH 2

HERSTELLER	MIDWAY
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	66%
SOUND	51%

Der versprochene "Rush" bleibt aus: Zähes, klamaukhaftes Rennspiel, dessen Simpel-Fahrphysik jetzt endgültig veraltet ist.

96 Bit · 2 Spieler · Memory Card · Rumble · AB 6

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "San Francisco Rush" (N64) wurde in MAN!AC 1/98 mit 70% Spielspaß getestet und wird hiermit auf 67% abgewertet. Die Playstation-Version von "San Francisco Rush" wurde in MAN!AC 1/99 mit 58% Spielspaß getestet.

Entwickler: Taito, Japan

Bust a Move 3DX


Spaß für vier, aber ohne Musik: Die neue Multiplayer-Version verlangt nach einem großen Fernseher!

N64 Der zweite N64-Auftritt für die Saurier Bub und Bob ist da: Das Spielprinzip (farblich passende Blasen aneinanderschießen) wurde nicht geändert, lediglich Details sollen mehr Spaß bringen. So prallen die Bälle jetzt von der Decke ab statt daran zu kleben – Profis entsorgen durch gezielte Schüsse unbrauchbare Farben. Die Hintergründe der Automatenfassung sowie die Intro-Sequenz flogen bei der Nintendo-Version raus, die acht verschiedenen Helden blieben jedoch erhalten: Je nach Visage schleudern diese bei Combos unterschiedliche Strafblasen zum Gegner. Lobenswert ist die beim Vorgänger im MAN!AC-Test geforderte Vierspieler-Premiere: In diesem Winz-Modus fehlt leider die Musik, und die arg kleinen Spielfelder sorgen für gelegentliche Fehlschüsse – trotzdem ist's ein Heidenspaß für jede Spiele-Party. Trotz eines Spielfeld-Editors mit Speicheroption, dem Puzzle-Modus und eines "Challenge"-Leistungstests ist das Update wenig innovativ. Habt Ihr oft Blasenfanatiker zu Gast, solltet Ihr trotzdem zuschlagen. *cb*

SPIELSPASS 88%

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	47%
SOUND	59%

Das kultige Geschicklichkeitsspiel erstmals mit Vierspieler-Option: Wer den Vorgänger noch nicht hat, muß sich die suchterzeugende Knobelei zulegen!

AB 6

Andere Versionen
Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet.

Entwickler: Taito, Japan

Bust a Move 4


Freude auf der einen Seite, Entsetzen auf der anderen: Die Dinos bekriegen sich mit bunten Blasen.

PS Das Kreuz mit den Updates, die von Jahr zu Jahr nur marginal verändert werden, haben meist nur die Sportspiel-MAN!ACs. Doch dank Taito wird das "Einer geht noch"-Konzept auch beim hauseigenen Geschicklichkeits-Klassiker angewendet: Ein oder zwei Spieler schießen farbige Blasen an eine nach unten wandernde Phalanx – sobald sich drei gleichfarbige Kugeln berühren, ploppen diese auseinander und schaffen Raum für weitere Aktionen. Beim vierten Aufguß dieses packenden Prinzips werden aufgrund gelungener Manöver herunterfallende Blasen automatisch wie von Geisterhand an passende Pärchen dirigiert – so entstehen noch wuchtigere Combos, die den Gegner umgehend mit Dutzenden von Strafblasen nerven und die Duelle meist entscheiden.
"BaM 4" sollten nur Einsteiger kaufen, die ein kultiges, spielerisch tadelloses Geschicklichkeits- und Denkspiel suchen. Für Besitzer eines der drei Vorgänger gilt hingegen: Warum hundert Mark für ein Update ausgeben, wenn es doch genügend Playstation-Neuheiten gibt? Die bunten Blasen werden langsam müde! *cb*

SPIELSPASS 82%

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	48%
SOUND	61%

Hektisch, aber beherrschbar: Die endlose Blasenknallerei leidet trotz neuer Combo-Mechanik unter Innovations-Armut. Für Neueinsteiger zu empfehlen.

AB 6

Andere Versionen
Die Import-Version wurde in MAN!AC 11/98 mit 82% Spielspaß getestet.

Entwickler: Factor 5, D/USA • **Produzent:** Julian Eggebrecht • **Programmierung:** Holger Schmidt, Thomas Engel, Jens Petersam • **Grafik:** Craig Rundels, David Bogan, Bastian Hoppe u.a. • **Sound:** Rudolf Stember • **Musik:** Chris Hülsbeck

Rogue Squadron

Es steht Euch frei, mit welchem Rebellen-Vehikel Ihr die Missionen anpackt – jedes Gefährt unterscheidet sich in Flugverhalten und Laser- bzw. Sekundärbewaffnung. Das kommt natürlich dem Langzeitspaß zugute...



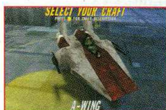
Bodenschlacht: Die verwegene Rebelleneinheit "Rogue Squadron" wagt sich im Sturzflug auch an überlegene Basen des Imperiums.



Im Y-Wing über die Wolkenkratzer: Jedes neu auftauchende Grafikdetail bremst Euren Flug.



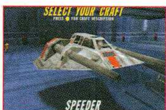
Angriff auf einen Walker: Kleinere Exemplare killt Ihr mit Lasersalven, bei schweren Kalibern nutzt Ihr den Kabeltrick.



Ein schnelles Schiff für Luftkämpfe, allerdings mit schwachem Schild.



Han Solos ganzer Stolz – läßt sich leider nicht besonders gut steuern.



Der legendäre Kampfgleiter mit mickrigem Schild und Tow-Kabel.



Extrem verwundbarer Gleiter mit hervorragenden Flugeigenschaften.



Der schwere Bomber fliegt nur langsam, hat dafür aber massive Schilde.



Der T-65 verfügt über vier Blaster-Kanonen und Protonen-Torpedos.

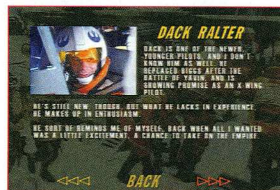
N64 Die dunkle Seite der Macht hat's nicht leicht in diesen Tagen: Vorwitzige Rebellen schießen den mühsam zusammengebastelten Todesstern in Stücke, danach schwirren die Teufelskerle der "Rogue Squadron" auch noch über imperiale Stellungen auf sicher geglaubten Planeten wie Syllust oder Candrilla. Lord Vader platzt der Kragen: Durch eine Invasion des Eisplaneten Hoth schlägt das Imperium bald zurück!

Als junger "Rogue Squadron"-Pilot schlüpft Ihr in die Rolle der Rebellen-Angreifer und beharkt in 16 Missionen die Rüstungsmaschinerie der dunklen Seite. Ihr wehrt TIE-Jäger in der belebten Wüstenstadt Mos Eisley ab, attackiert stapfende AT-PT-Kampfmaschinen auf Barkhesh und eliminiert im Tiefflug gefährliche Radarstationen in engen "Corella"-Canyons. Dabei seid Ihr meist im Verband unterwegs: "Rogue"-Piloten wie Wedge Antilles, Dack Ralter und Zev Senesca tauchen während der Einsätze auf und halten Euch den Rücken frei, Ihr wiederum helft den Kollegen bei Missionen gegen Walker-Fabriken und Schildgeneratoren. Seid Ihr neu im "Star Wars"-Universum, studiert Ihr Text-Biographien der Teammitglieder.

Obwohl Ihr bei jedem Einsatz die Wahl zwischen mehreren Jägern habt (siehe Randspalte), gleichen sich die Missionen im wesentlichen: Es gilt, Gebiete von Droiden und feindlichen Staffeln zu säubern, Versorgungs-Konvois zu schützen oder Städte gegen Großangriffe zu verteidigen. Ausgefeilte Flugmanöver sind Rebellenpflicht: Per Boost- und Brems-Taste steuert Ihr elegant über Bodenziele oder hängt Euch an feindliche Staffeln, längere Distanzen bewältigt Ihr z.B. durch Zusammenklappen der X-Wing-Flügel – schießen ist dann allerdings nicht mehr möglich!

Je nach Flieger stehen Euch Sekundärwaffen zur Verfügung. Mit rationierten Sprenggranaten merzt Ihr Flakgeschütze aus, Raketen holen Tie-Verbände vom Himmel und das Tow-Kabel des Snowspeeders dient wie immer, um herumspazierende Walker zu Fall zu bringe:n – aus der Außenansicht steuert Ihr Euer Gefährt in engen Bahnen mehrmals um das Ungetüm.

Per Funk stehen die "Rogues" miteinander in Verbindung und entfachen in der Hektik wilde Kommando-Stakkatos: Englische Hilferufe wie "Wo bleibt die versprochene Luftunterstützung?" werden

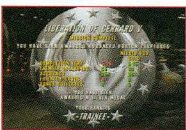


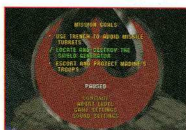
Die Biographien der Piloten werden per Sprachausgabe präsentiert – eine ausgefeilte Kompression macht's möglich.

! Außen pfui, innen hui: Technisch enttäuscht "Rogue Squadron" wegen schlimmer Ruckelei und schwer erkennbarer Feinde - ist's ein AT-ST oder ein eigener Jäger? Wer mit der Macht ist, sollte deshalb ein RAM-Pak in den X-Wing einbauen - sonst geht ein Großteil der Faszination flöten. Eine Wucht sind die zahlreichen Sprach-Instruktionen, Original-Soundeffekte und massig umherflitzende "Rogue"-Piloten: Oft seid Ihr Teil einer Großoffensive und staunt über das Aufgebot an Mensch und Material. Doch kratzt mal den "Star Wars"-Lack ab: Hinter der Fassade verbirgt sich ein simples Shoot'em-Up. So vermisse ich im Trubel präzise Radar-Aufklärung, mehr Waffen und Abwechslung beim Design. Immer nur ballern wird selbst dem Rebellen-Freak zu einsilbig. Fans der Sci-Fi-Serie (und des RAM-Paks) haben mehr vom Spiel!



CHRISTIAN BLENDL







Belohnung in Medaillenform: Links die Auswertung einer erfolgreichen Mission, daneben die Missionsziele im Pause-Menü und die Information über Einsatzfahrzeuge.



Volltreffer: Ihr greift Lasertürme an, um dem Verband eine Einflugschneise zum Stützpunkt zu bahnen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Einer der Höhepunkte von "Rogue Squadron": In imperialen Walker-Fabriken vernichtet Ihr Truppen, Rohstoffe und Maschinen.

vom Schreien sterbender Piloten (und getroffener Infanterie am Boden) unterbrochen. Sind alle Missionsziele abgehakt, wird Bilanz gezogen: Je nach Schnelligkeit und Trefferquote erhaltet Ihr Bronze-, Silber- oder Goldmedaillen, die Euch für drei klassische Abschnitte qualifizieren. Habt Ihr Eure Konsole mit der 4M-Byte RAM-Erweiterung aufgerüstet, entscheidet Ihr Euch für schicke hochauflösende Grafik oder nutzt den Zusatz-Speicher, um heftiges Ruckeln zu entschärfen. *cb*



Ohne RAM-Pak sind nur die Cut-Scenes in hoher Auflösung zu sehen.

BIT 128

SPIELSPASS 75%

STAR WARS ROGUE SQUADRON

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK 73%	SOUND 84%

Atmosphärisch tolle "Star Wars"-Episode mit dramatischer Action – enttäuschende Optik schmälert Übersicht und Ballerspaß.

AB 12

Gelingt es Euch, alle 16 Hauptaufgaben mit Medaillen-Auszeichnung zu erledigen, dürft Ihr in Bonus-Einsätzen klassische "Star Wars"-Einsätze bestreiten: Verteidigt per Speeder den Eisplaneten Hoth, jagt als Luke persönlich über den "Death Star" zur Entlüftungsluke und bestreitet ein Rennen im "Beggars Canyon".



Mit RAM-Pak sieht "Rogue Squadron" um Klassen besser aus: Eigentlich sollte dem Spiel die Erweiterung gleich beiliegen...

Entwickler: Kemco, Japan

Knife Edge



Tiefflug-Showdown in der City: Mechs hinterlassen Upgrade-Kristalle.



"Knife Edge" heißt die letzte Rettung für die von Aliens gepiesackten Marskolonien. Doch statt den Raumjäger selber zu fliegen, setzt Euch Entwickler Kemco lediglich als Bordschützen ein – der Pilot schert sich nicht um den besten Schußwinkel, sondern schwenkt nach Belieben durch Canyons, über Eiswüsten und durch Höhlengänge.

Ihr versucht derweil Euer Bestes, um per Zielkreuz trotz der unvorhersehbaren Schaukeleien möglichst viele durchs Bild jagende Raumschiffe zu treffen. Selbst Extras findet Ihr auf den kargen Polygon-Planeten – durch Draufschießen erhöht Ihr die Laser-Leistung und sackt Bonuspunkte ein; auch Zusatzwaffen wie "Nuke", Smartbomben und Zielsuchraketen erleichtern gelegentlich die Schlacht. Da die vier Abschnitte recht schnell durchflogen sind, sorgt ein ausgefeiltes Routensystem für Abwechslung: Vor dem Spiel legt Ihr aus einer Handvoll Alternativen auf einem Plan Euren Weg fest. Je nach Wahl erforscht Ihr unterschiedliche Bereiche des Mars, die wesentlichen Elemente wie Boss-Flieger und angreifende Feinde bleiben jedoch identisch. Damit Ihr feindlichen Schüssen ansatzweise ausweichen könnt, aktiviert Ihr mit den C-Tasten Steuerdüsen, mit denen Ihr die Ansicht um wenige Zentimeter ändert – eventuell rast eine Rakete so an "Knife Edge" vorbei. Bis zu vier Spieler legen in den Modi "Team" und "Battle" zugleich los. *cb*



Balleralltag auf dem Mars: Rechts entschwebt ein Laser-Kristall.

Dieses Genre hat dem darbenden N64 gerade noch gefehlt: Ein Zielkreuz-Shooter im angestaubten "Starblade"-Stil! Daß man mit einer Handvoll gefilterter Fels-Texturen keine ansprechende Planeten-Optik zustandebringt, war auch den Kemco-Designern klar – und so konzipierten diese als Bonus ein schwachbrüstiges Ausweich-Feature, das aufgesetzt wirkt und kaum vernünftig nutzbar ist: Ob es gelingt, den futzeligen Geschossen auszuweichen oder nicht, ist weitgehend Glück. Auch die Modulgröße läßt dem hyperaktiven "Knife Edge"-Autopiloten keine längeren Einsätze zu: Trotz Weg-Alternativen seid Ihr nach 20 Minuten am Ziel. Fazit: Auf Messers Schneide steht nur, ob Ihr während der ersten zehn Minuten einpennt oder länger durchhaltet.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 29%

HERSTELLER	KEMCO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	34%
SOUND	42%

64 MBIT · RUMBLE · AB 12

Das kalte Grausen: Krude, ideenlos gebastelte Mischung aus "Starblade" und Ego-Shootern – ohne jede Langzeitsubstanz.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Vivid Image, GB • **Produzent:** Mevlut Dinc • **Programmierung:** Jani Peltonen, Harris Bernandez, Dave Cantrell • **Grafik:** Karl D'Costa, Charlie Hasdell • **Sound:** Gregory Heath, Guy Pascal, Ubi Sound Studio

S.C.A.R.S.



Und hopp: Das Wegsperren kontert Ihr mit einem kurzen Sprung.



Vivid Image schickt seine Flitzer jetzt auch auf dem N64 in die Schlacht: Neun Rennwagen stehen bereit, jeder symbolisiert durch seine Form und Eigenschaften ein Raubtier: Der Hai protzt mit Waffenkraft, hat dafür aber kaum Bodenhaftung, während der majestätische Löwe durch ausgewogene Eigenschaften die optimale Wahl ist für Allrounder. Auf neun Pisten (wahlweise auch spiegelverkehrt) heizt Ihr durch unwegsames und hügeliges Gelände: Im engen Canyon schränken steile Felswände den Weg stark ein, im Gebirge führt jeder Ausrutscher in den Abgrund, auf der Rallystrecke braucht Ihr Offroad-Können.

Hier wie da säumen zahlreiche Extras und Waffen Eure Route: Neben gewöhnlichen Raketen und Turbos auch explosive Barrieren oder ein Magnet, der alle Gegner abbremst.

Während zwei oder vier Spieler im Splitscreen gegeneinander antreten, wagen sich Solisten entweder an ein Rennen gegen die Uhr oder in die Pokalserien: Vier Klassen warten darauf, gewonnen zu werden. Für einen Triumph erhaltet Ihr die Chance, in einem Duell gegen den Topfahrer der Klasse dessen Fahrzeug zu ergattern, sowie die Zugangsberechtigung zum nächsten Wettbewerb. Wahlweise stellt Ihr Euch ein eigenes Turnier zusammen, dafür bestimmt Ihr neben der Reihenfolge der Strecken auch die Tageszeit und Wetterlage der Rennen. *us*



Im Vierspieler-Modus fahrt Ihr ohne CPU-Gegner, außerdem sind nur sechs Strecken wählbar.

Wenn Ihr das Playstation-"S.C.A.R.S." kennt, dann wißt Ihr, was Euch auf dem N64 erwartet, denn Neuerungen gibt es nicht: Die Grafik sieht bis auf Details identisch aus (die Explosionen wirken etwas krachiger), was aber auch als Kompliment zu verstehen ist: Die abwechslungsreichen Kurse sind für N64-Verhältnisse sehr detailliert und kommen ohne Nebelschwaden aus. Zudem wird das geringe Polygon-Popup geschickt durch den kurvigen Streckenverlauf versteckt. Während die Musikbegleitung nur noch aus drögen Rhythmen besteht, hat Vivid die Steuerung vereinfacht: Auch Nichtprofis kommen nun schnell mit dem eigenwilligen Fahrverhalten der Tierflitzer zurecht und werden nicht gleich von den aggressiven Gegnern abgehängt. Empfehlenswert!



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER	UBI SOFT
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	82%
SOUND	53%

64 MBIT · RUMBLE · AB 12

Identische Umsetzung des Playstation-Flitzers: Waffenlastige Duelle und optisch schöne Kurse sorgen für spannende Rennen.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/98 mit 75% Spielspaß getestet.

DIE MAN!AC-T



Gute Spiele für alle Systeme kommen in den Himmel – der schreckliche Rest landet auf diesen Seiten! MAN!AC präsentiert – nicht ohne Abscheu – die größten Spiele-Gurken der letzten drei Jahre.

Es ist an der Zeit, ein Genre zu beleuchten, das in Deutschlands Fachpresse kaum Beachtung findet. Doch trotz dieser Totschweige-Taktik hat wohl jeder Spiele-Fan mindestens einen Vertreter dieser Gattung im Schrank stehen. Ja, es gibt sogar Freaks, die gezielt nach solchen Titeln suchen. MAN!AC präsentiert Euch deshalb die "Trash-Awards", bei denen wir exakt die Spiele würdigen, die sonst auf einer mickrigen Viertelseite abgekanzelt werden. "And the loser is...": Um die Verleihung feierlich zu gestalten, ordnen wir die Zeremonie nach Genres und erläutern Euch die wichtigsten Kriterien, bevor wir die Nominierungen vorstellen. Wählbar sind alle in Deutschland erschienenen Playstation-, Saturn- und N64-Spiele der letzten drei Jahre. Vorhang auf... und möge der schlechteste gewinnen! *cb*

DIE JURY

Um dem denkwürdigen Anlaß gerecht zu werden, die schlechtesten Spiele der letzten Jahre zu küren, holten wir uns eine fachkundige Jury in die Redaktion: Äußerlich mögen diese jungen Herren einigen MAN!ACs ähneln, doch handelt es sich um verschollen geglaubte Zwillingsbrüder der MAN!AC-Sippschaft! Der persönliche Geschmack bei Spielen ist bei den Zwillingen völlig anders gelagert – je weniger Spielspaß-Punkte ein Titel beim MAN!AC-Test holte, desto besser gefällt er unseren Trash-Juroren. Allerdings hält sich die Fachjury nicht streng an MAN!AC-Urteile: Die Herren entscheiden nach Lust und Laune, welche Titel im Moment die Kriterien am besten erfüllen. Die Portraits zeigen die Profis übrigens in bester Laune – soeben haben sie das außer Konkurrenz laufende "Godzilla Generations" drei Tage lang förmlich verschlungen.



Martin "Grauenvoll" Gaksch: Spielt am liebsten Shooter-Müll.



Andreas "Unter aller Kanone" Ulrich: Ergötzt sich an fatalen Fußball-Flops.



Winnie "Widerwärtig" Forster: Sammelt miese Spiele aus aller Welt.



Tobias "Haarsträubend" Hartlehnert: Sucht im Web täglich nach den größten Flops.



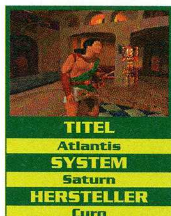
Christian "Katastrophal" Blendl: Fan inkompetenter Arcade-Umsetzungen.



Ulrich "Sieht schlecht aus" Steppberger: Findet selbst in Top-Hits Anzeichen von Trash.

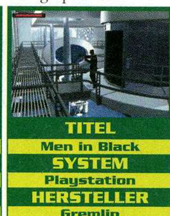
ADVENTURE

Unsere Jury belohnt hier vor allem langatmiges Spieldesign und haarsträubende Rätsel: Irrt der Spieler tagelang ohne Hinweise durch Pixelwüsten und muß mit einem Langschwert dem Monster in der Nase bohren, um eine Schatzkiste zu öffnen, dann heimst der Kandidat Höchstwertungen ein. Natürlich sorgen auch minutenlange Ladezeiten, dilettantische Hintergründe und zähe Steuerung für zufriedene Gesichter – vor allem, wenn das Abenteuer nach einer Stunde durchgespielt ist.



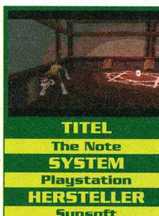
TITEL
Atlantis
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Cyro

Die Sage von Atlantis: Ein dankbares Thema, das hier mit bemerkenswert einfallsloser Technik und bar jeder Atmosphäre auf den Bildschirm geklatscht wurde. Auch die lachhaft animierten Charaktere sorgen mit Monologen für Händeringen und Kopfschütteln – bemerkenswert!



TITEL
Men in Black
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Gremlin

Der erste Lizenztitel des heutigen Abends ist sicher auch einer der preisverdächtigsten: Ein außerirdisch mieser Abklatsch bekannter Capcom-Horrorspiele, dessen abstruse Möchtegern-Rätsel besser schnell vergessen werden sollten – vielleicht leiht Euch ein MIB-Agent seinen Blitzer...



TITEL
The Note
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Sunsoft

Durchgängig schlechte Noten handelt sich das Grusel-Abenteuer "The Note" ein – wenn hier Zombies loshampeln, fühlt man sich wie bei der Heinzelmännchen-Tanzparade. Besonders mißlungen die Gewehr-Steuerung: Eine Herausforderung, selbst Godzilla auf fünf Meter Entfernung zu treffen.



TITEL
Perfect Assassin
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Grolier

Die Wucht in Tüten: Auf dem Planeten Pixelbrei sucht Euer (scheinbar) mehrfach gelähmtes Alter-Ego stoisch en Schrittes nach spektakulären Artefakten – zerrissene Notizzettel und Lasergefechte von der Dramatik einer Ladepause stehen stellvertretend für eine Vielzahl netter Trash-Einfälle.

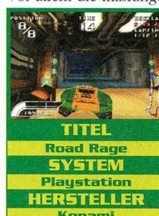


Perfect Assassin!

Begründung: Mit diesem Adventure beweist Hersteller Grolier, daß auch mit recycelten Buchhaltungsprogrammen Spiele entwickelt werden können – ein abenteuerlicher Nervtöter, wie er im Buche steht.

RENNSPIEL

Es ist schwer, ein Rennspiel zu vermurksen: Die Genre-typische Dramatik macht selbst miese Titel zu unterhaltsamen Zwischendurch-Häppchen. Unsere Kandidaten beweisen, daß es mit etwas Geduld auch anders geht: Das Geschwindigkeitsgefühl erinnert an einen Volkswandertag, Kollisionen wurden per Motion-Capture von Gummibällen realisiert. Knackpunkt ist aber das Fahrverhalten: Vor allem die mißlungene Steuerung zählt!



TITEL
Road Rage
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Konami

So verpfuscht man ein klasse Arcade-Rennspiel: Die Japano-Programmierer eliminierten alle Spuren von Geschwindigkeitsgefühl, Rasanz und Dynamik. Lediglich die Steuerung ist nach vier Stunden beherrschbar – bis dahin hat aber auch der stoischste Konami-Fan seinen Platz verlassen.



TITEL
Starwinder
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Mindscape

Was "Wipeout" für die Garde der Spitzentitel ist, stellt "Starwinder" für die Trash-Riege dar – einen Meilenstein! Preiswürdig sind zufällige Asteroiden-Kollisionen, unleserliche Anzeigen und die Option, sich im Raum-Nirgendwo zu verirren: Ein Riesenspaß für die angeheiterte Jury!

RASH-AWARD



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Penny Racers	Nintendo 64	Takara

Faszinierende 08/15-Idee, gelungen realisiert: Takara läßt lahme Knubbel-Autos im farbreichen Nichts gemächlich um die Wette tuckern. Bemerkenswert hier das gähnende Streckendesign, des selbst im Vierspieler-Modus belebte Wohnzimmer in Sekundenschnelle leert.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Powerboat Racing	Playstation	Interplay

Mit akribischer Genauigkeit untersuchten Interplays Bootsrenn-Designer monatelang, wie man Wasserwellen auf der Playstation darstellt – sie fanden keine Lösung. Deshalb drehen die 2,5 PS-Powerboats in gigantischen Badewannen ihre Runden – Seekrankheit pur für Ex-Tankerkapitäne!



Hand aufs Herz: Auch der eisernste Müllsammler kann die hier prämierten Spiele irgendwann nicht mehr sehen und leidet schon beim Einschalten der Konsole unter Magengrimmen. Kein Problem: In unserer Entsorger-Hitparade nennen wir Euch die sinnvollsten Anwendungen für CDs und Module, die selbst unsere Jury nicht mehr riechen kann...

ANWENDUNGSTIPS:

1. Keine Lust mehr auf CD-Müll im Schrank? Eure Trash-Garde gibt eine prima Bierfilz-Sammlung für feucht-fröhliche Spiele-Parties ab!

2. Immer Ärger mit fliegenden Zetteln? Nutzt überflüssigen Modul-Müll einfach als bunten Briefbeschwerer – besonders geeignet für die wichtigen Ablagen "Spiele-Bestellungen" und "Papierkorb".

3. Nahen Renovierungsarbeiten, und Ihr habt keine Zeitung im Haus? Kein Problem: Löst Eure Spiele-Sammlung auf und legt die Zimmer mit Inlays, CDs und Verpackungen aus – So bleibt das Parkett bei Malerarbeiten sauber, und Ihr habt einzigartige Flops!

4. Online-Freaks nutzen die MAN!AC-Website: Postet einfach, daß Eure CD "Trash 3000" hohen Sammlerwert besitzt – und verhökert das Teil anschließend im "For Sale"-Forum!

5. Wirkungsvolles Druckmittel gegen böse Händler und Hersteller: Droht den Herren, ihre Spiele zurückzuschicken – oder noch schlimmer – sie all Euren Freunden mit Angabe der Quelle ("die haben noch mehr davon") zu zeigen!



Road Rage!

Begründung: Konami zeigt den Weg ins nächste Jahrhundert: Road Rage konfrontiert den Spieler mit der bitteren Erkenntnis, daß in der Zukunft doch alles schlechter wird.

SPORTSPIEL

Abwechslung bei den der Realität verpflichteten, virtuellen Leibesübungen. Ob Science-Fiction-Kick oder Olympia-Marathon – richtig Spaß machen die Kandidaten auch in dieser Disziplin keinem. Wir achteten auf dümmliche Computer-Opponenten, nicht vorhandene Spielkonzepte oder simple Knopfdrück-Marathons, Animationen sollten keinerlei Bezug zu menschlichen Wesen haben. Wichtig ist natürlich auch, daß zu zweit keinerlei Kurzweil aufkeimt – einige Titel verspielten so ihre Chance.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Olympic Games	Playstation	Centregold

Seit Atari-VCS-Zeiten machte jedes Zehnkampf-Spiel in geselliger Runde Spaß – "Olympic Games" bildet die Ausnahme! Mit dieser Murks-Ansammlung nerviger Geschicklichkeits-Tests wünscht sich jeder Athlet eine Handverletzung, um der Joypad-Qual zu entgehen.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Pitball	Playstation	Warner

Neue, spannende Sportspielideen auf Fußball-Basis – eine Kunst, die von den "Pitball"-Entwicklern augenscheinlich nicht beherrscht wird. Dieses chaotische Gebolze mit Schwebe-Bällen ist selbst für lernbegeisterte Spieler eine Tortur – 17 Manöver motivieren zum Abschalten.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
V-Ball	Playstation	Technos

Volleyball am Strand: Was Millionen Sonnenanbeter freut, kann auch im düsteren Wohnzimmer nicht schaden. Und richtig: Bedingt durch die trostlos-statische Simulation mit kurzbeinigen Comic-Wichten zieht es eiserne Stubenhocker sofort ins Freie: Selbst rempelnde Bademeister sind besser als dieser Murks.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Airboarder 64	Nintendo 64	Human

Schon die Idee verdient einen Eintrag ins Buch der Trash-Ikonen: Eine gute "1080 Snowboarding"-Variante – ohne Schnee, Berge und Gegner! Die Gefährte sind Hoverboards und brauchen deshalb keine raffinierte, Realitäts-nahe Steuerung. Das wirre Ergebnis schockt selbst den hartgesottensten N64-Trash-Fan.



Airboarder 64!

Begründung: Ein Trip auf den "Airboarder 64"-Brettern, und jeder Spieler wünscht sich in einen verrosteten Kleinwagen – selbst im Stau vor München kommt mehr Tempo auf!



BEAT'EM-UP

Das Duell Mann gegen Mann – ein packendes Drama auch für Playstation- und N64-Fans. Daß es anders geht, beweisen unsere Top-Aspiranten auf den Trash-Gürtel. Ob 2D, 3D oder Ohje – die Anwärter müssen sich sowohl in Punkto Animation, als auch beim Schlagrepertoire als absolute Minimalisten beweisen. Gern gesehen sind doofe CPU-Schafe, die sich mit monotonen Hieben wegputzen lassen, und merkwürdige Kollisionsabfragen: Seid sicher, jeder der folgenden Anwärter hat eine Mängelliste, die länger ist als der polare Winter.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Battle Monsters	Saturn	Naxat

Diese Perle neuzeitlicher Beat'em-Up-Kunst besinnt sich auf traditionelle 2D-Werte, garniert diese aber mit unsäglich träger Steuerung und grausigen Ruckel-Animationen. Auch dreijährige Kleinkinder kommen mit der Spielmechanik gut zurecht: Ein Standard-Schlag streckt fast alle Untoten nieder.



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
Killing Zone	Playstation	Naxat

Der japanische Hersteller Naxat will es wissen und schickt auch eine 3D-Katastrophe in den Ring: So die Kamera will, beobachtet Ihr zwei zuckende Sagengestalten beim Arenakampf. Welche Schlagserien Ihr auch versucht anzubringen: Die Trefferabfrage beruht auf dem bewährten Würfel-Prinzip.

IMPORT-SONDERPREIS DER JURY

Um auch bemerkenswert schlechten Importspielen eine Chance zu geben, entschied sich die Jury zu Sonderpreisen für drei außergewöhnliche NTSC-Nieten – Bahn frei für die Megaflops aus den Kontinenten Japan und Amerika!



TITEL
Congo
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Sega

PLATZ 3: Eine Filmumsetzung jenseits von Gut und Böse: Stellte 1996 Rekorde in den Kategorien "Ruckeln", "Nervfaktor" und "Unähnlichkeit zu einem Film" auf.



TITEL
Hyper Reverthion
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Technosoft

PLATZ 2: Eine Umsetzung des "Virtual On"-Automaten – bei dieser 3D-Roboterschlacht werden bis zu 14 Polygone genutzt und bis zu 2.000 Geduldsfäden pro Minute gerissen.



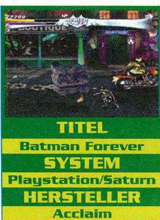
TITEL
Terra Cresta 3D
SYSTEM
Saturn
HERSTELLER
Nichibutsu

PLATZ 1: Da gibt es nichts zu deuteln: Selbst "Space Invaders" verfügt im Vergleich zu diesem Shooter-Scroll-Chaos über brillante Grafikeffekte und komplexes Spieldesign.



TITEL
Rise 2 - Resurrection
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Mirage

Bei "Rise 2" nahmen sich die Entwickler die Fehler des Vorgängers gründlich zu Herzen – und vermehrten diese. Neu im Programm sind jede Menge wirre Spezialschläge. Unvergeßlich die deutschen Bildschirmtexte: Egal, ob alte oder neue Rechtschreibung – diese ist in jedem Fall verkehrt!



TITEL
Batman Forever
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Acclaim

Eine pfiffige Idee: Um die Schwächen des "Final Fight"-ähnlichen Arcade-Vorbilds zu verstecken, baute Acclaim bei der Umsetzung einfach viele neue Pannen ein. Batman und Robin leiden an Animations-Hüftschäden und hauen blindlings in die Pixelmeute – ein Fest für angehende Psychopathen!



Rise 2 - Resurrection!

Begründung: Die steinzeitliche Dosen-Schlägerei hat von allen Kandidaten die überzeugendste Philosophie: Nur wo (Roboter-) Blech draufsteht, ist auch Blech drin!

JUMP'N'RUN

Hüpfspiele sorgen bei unserer Trash-Jury seit 16-Bit-Tagen für Verzückung. Fragwürdige Hits von heute toben ihre nicht vorhandene Spielbarkeit aber meist in 3D aus: Sie legen in Sachen Unfairness, Langeweile und Nervtöterei noch ein paar Plattformen drauf. Entscheidend für den Erfolg in dieser Kategorie sind die beliebten Blindsprünge und kahle, fehlerhafte 3D-Welten. Um das letzte Fünkchen Hüpfspaß zu verderben, sollten aber auch gemein-unfaire Gegner, kaum Speicherpunkte und Schmierseifensteuerung mit von der Partie sein.





TITEL
Incredible Hulk
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Eidos

Marvel-Grünling Hulk ist schnell verärgert, der Spieler ist es noch schneller – vorausgesetzt, er ist kein eiserner Trash-Fan. Ein Mann, ein Motto, aber leider kein Plan: Steuert den hirnlosen Hulk durch uninspirierte Plattform-Labyrinthe und schwingt die erbarmungswürdige Pixelfaust.



TITEL
Blasto
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Sony

Die Sony-Geheimwaffe wird zum Schlafmittel für alle Genrefans: Witzlose One-Liners erinnern an Versprecher bei der Tageesschau, trotz Laserwaffen ist Blasto ein unbeholfener Sprung-Rüpel ohne Sequel-Aussichten: Das Einschalten der Konsole macht mehr Spaß als dieses armselige Raum-Sodbrennen...

TITEL
Ironmen/XO... Manowar
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Acclaim

Die unbeholfenen Acclaim-Programmierer scheitern schon beim Versuch, dem Spiel einen sinnvollen Namen zu geben, kurz vor dem Erreichen des Alpha-Stadiums liegt das Spiel im Regal: Ein denkwürdiges Ereignis, das die Qualitäten von 2D-Nieten mit witzigen Marathon-Ladepausen garniert.

TITEL
Dragonheart
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Acclaim

1996 der letzte Schrei: Lizenzgurken! Dragonheart überzeugt auf ganzer Linie: Da 98,4% des Budgets für Lizenz, Hardwareausstattung und Basic-Handbücher draufgingen, gedeiht das Spiel zu einem Kult-Objekt für Müllsammler: Bornierte Sprungpassagen mit Digi-Ritter Quaid legen jeden Nerv blank...

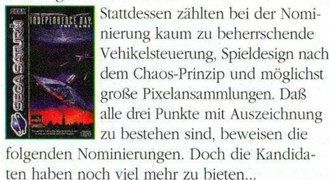


Ironmen/XO Manowar!

Begründung: "Ironmen/XO Manowar in Heavy Metal" ist der Beweis, daß keine teure Filmlizenz nötig ist, um ein groß gehyptes Hüpfspiel zu vermurksen: Die billigeren Comicrechte tun's auch!

ACTION

Fordernde Nonstop-Ballereien, actionreiche Flugstunden und jede Menge Adrenalin: Sobald die Jury diese Symptome verspürte, schied der hoffnungsvolle Kandidat für den Trash-Award aus.



Stattdessen zählten bei der Nominierung kaum zu beherrschende Vehikelsteuerung, Spieldesign nach dem Chaos-Prinzip und möglichst große Pixelansammlungen. Daß alle drei Punkte mit Auszeichnung zu bestehen sind, beweisen die folgenden Nominierungen. Doch die Kandidaten haben noch viel mehr zu bieten...



TITEL
Independence Day
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Electronic Arts

Es gehört viel Mühe dazu, die Unlogik des Film-Blockbusters zu überbieten, die 32-Bit-Spiele-Verwurstung schafft diese Hürde mit Bravour. Also dotzt Ihr mit einem fliegenden Kirmesauto (= Jäger) unter den XXL-Alien-Raumern und schießt deren Kanonen von der Hülle – obwohl der omnipotente Schutzschild noch intakt ist!



TITEL
Pax Corpus
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Cyro

Die Jury ist sich einig: Von allen obskuren "Tomb Raider"-Clones ist dies der mieseste. Weder Optik noch Spieldesign erreichen die Qualität eines "Tetris"-Levels. Eine Augenweide ist die verlockende weibliche Hauptfigur: Die Designer bastelten aus etwa 30 Polygonen eine Braut mit beängstigendem Gehfehler und Fußpilz-Charme...

TITEL
Revolution X
SYSTEM
Playstation/Saturn
HERSTELLER
Acclaim

Der Zielkreuz-Shooter ohne Lichtpistolen-Unterstützung ist Dauergast auf allen Trash-Parties und überzeugt auch nach zwei Jahren mit den größten Pixelhaufen seit der VCS-Einführung 1978. Außerdem legte man Wert auf uferlos knarzige Aerosmith-Samples: Ein Geheimtip für jeden Müllsammler.

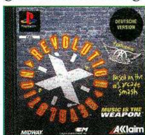
TITEL
Spawn the Eternal
SYSTEM
Playstation
HERSTELLER
Sony

Spawn kommt direkt aus der Hölle und verbindet das beste aus zwei Welten: Endlose Märsche durch menschenleere 3D-Pixelwelten erinnern an langweilige "Pax Corpus"-Abschnitte, witzlose Schläger-Szenarios dagegen rufen das "Rise 2"-Grauen erneut ins Gedächtnis. Kombi-Spaß für Trash-Freaks: Mehr Müll fürs Geld!

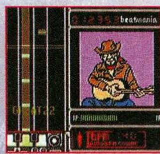


Revolution X

Begründung: Schon die Unverfrorenheit, einen Lightgun-Shooter ohne Lightgun-Unterstützung zu veröffentlichen, ist preiswürdig – indiskutable Gesamtqualität und unspielbar monotones Geballer geben den Ausschlag.



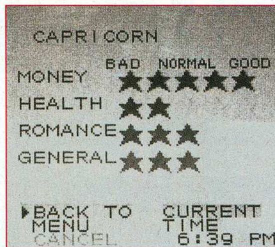
Pocket News:



MOBILER DJ: Wir können's kaum glauben, doch Konamis DJ-Contest "Beatmania" wird jetzt sogar für den Game Boy Color umgesetzt. 20 verschiedene Songs spielt Ihr via Tastenkommandos ein: Die Hälfte werden von der Playstation-Version übernommen, zehn sind speziell auf den Handheld-Soundchip zugeschnitten. Obendrein verspricht Konami allen Nintendo-DJs einen exklusiven Versus-Modus: In Japan soll das Spiel bereits Mitte März in den Regalen stehen.

POCKET STATION VERSCHOBEN: Der Japan-Release von Sonys Mischung aus Handheld und Memory Card wird auf Ende Januar verschoben. Laut Sony Japan sind die Fließbänder mit der Produktion der Pocket Station im Rückstand: "Ridge Racer 4"-Raser müssen sich also noch etwas gedulden.

GEHEIMNISSE DES GAME BOY COLOR: In einem Online-Chat entzückte Game-Boy-Programmierer Matthew Paul von Crave Entertainment ("Men in Black", "Pitfall") Handheld-Fans mit Einzelheiten über die neuen Features des Game Boy Color. Nintendos Winzling unterstützt HDMA, mit dem Farbverläufe im Hintergrund (z.B. Sonnenuntergang) berechnet werden und so nicht als Grafik wertvollen Speicher belegen. Paul lobte auch den größeren Hauptspeicher und den doppelt so schnellen Prozessor; nur die Soundfähigkeiten hätten sich im Vergleich zum Vorgänger nicht verbessert.



Die Horoskop-Funktion (Biorhythmus) des Neo Geo Pocket: In puncto Moneten sieht's bei Olli prächtig aus.

SNK: Von der Spielhalle in die Jackentasche

Automatenhersteller SNK nimmt mit dem "Neo Geo Pocket" Nintendos Millionenseller Game Boy ins Visier. MAN!AC prüft das neue Handheld aus Japan, das seit Ende letzten Jahres von deutschen Import- und Fachhändlern für rund 150 Mark verkauft wird.

In Bezug auf die Bildschirmtechnik setzt SNK auf schwarz-weiß, dafür gibt´s das Gehäuse von Anfang an in acht verschiedenen Farben, darunter eine militärische Tarnbemalung und ein edler Metallic-Look. Neben den bereits erschienenen SNK-Spielen "King of Fighters R1", "Neo Geo Cup '98", "Baseball Stars", "Renketsu Puzzle" und "Pocket Tennis" (je 80 bis 100 Mark und damit etwas teurer als Game-Boy-Titel) sind momentan weitere Titel in Arbeit: "Cherry Master" entführt Euch in ein Casino, im eigenwilligen "Melon-Chan" schlüpft Ihr in die Rolle eines Elternteils und zieht im Tamagotchi-Stil das Mädchen Melon groß. Auch Umsetzungen der Automaten-Hits "Samurai Spirits", "Bust a Move Special", "Metal Slug" und "Fatal Fury RB" sollen folgen. Als einziger Fremdhersteller hat sich bisher Midway zum SNK-Winzling bekannt und verspricht Adaptionen von "NFL Blitz", "NBA Hangtime" und einem brutalen Prügelspiel. Eine Deutschland-Veröffentlichung des "Neo Geo Pocket" ist momentan nicht geplant, laut SNK soll das Handheld jedoch bereits im April das Herz amerikanischer Videospieler erobern.

Der Neo Geo Pocket stellt Anschlüsse für Kopfhörer, Netzteil und Link-Verbindung bereit, das Importnetzteil müßt Ihr jedoch zusätzlich in einen 110/220V-Volt-Adapter stöpseln.

Die Link-Verbindung soll das Handheld nicht nur mit einem anderem Neo Geo Pocket, sondern auch mit dem Dreamcast verbinden – kompatible Spiele gibt´s bisher aber nicht. Das Display (160x152 Pixel) besitzt weniger Kontrast als der Game Boy Pocket – wie beim Ur-Game-Boy benötigt Ihr zum Spielen gute Lichtverhältnisse. Der typische Verwischeffekt der LCD-Bildschirme beim Scrolling tritt auch bei schnellem Spiel ("Neo Geo Cup '98") kaum auf.

Mit vier Mikroschaltern ist der Steuerknubbel luxuriös ausgestattet – zu jeder Bewegung hört Ihr ein weiches Klicken. Neben den zwei 1,5V AAA-Zellen füttert Ihr das Handheld mit einer Lithium-Batterie, die den eingebauten Kalender sowie die Uhr mit Strom versorgt. Der Alarm ist nur Spielern mit leichtem Schlaf zu empfehlen: Schnarcher übertönen das Gepiepse locker.

Das Hauptmenü erstellt obendrein ein persönliches Horoskop, das auf einer simplen Berechnung des Biorhythmus basiert. Dabei wird für jeden Tag Euer Sinn für Geld und Romantik sowie Eure körperliche und allgemeine Verfassung mit Sternen bewertet. Glücklicherweise dürft Ihr zwischen japanischen und englischen Bildschirmanzeigen wählen, auf japanische Module hat die Einstellung jedoch keine Auswirkung. Dem Neo Geo Pocket liegen nur Batterien bei – Spiele & Co. sind extra zu kaufen. *oe*







SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Infogrames
ZIRKA-PREIS: 70 Mark

Sylvester & Tweety

Auch auf dem Game Boy Color jagt der Warner-Kater Sylvester den niedlichen Vogel Tweety: Abwechselnd aus der Seiten- und Isometrik-Perspektive stellt Ihr dem Piepmatz nach und nehmt Euch vor Kötern, Stachelpflanzen und wütenden Omas in Acht. Während sich die 2D-Levels hervorragend spielen, nerven die isometrischen Welten mit ungenauer Steuerung: Ein Jump'n'Run für Kids.



SYSTEM: Neo Geo Pocket
HERSTELLER: SNK
ZIRKA-PREIS: 90 Mark

King of Fighters

14 schlagkräftige Kids-Versionen der "King of Fighters" (u.a. Robert und Kyo) laden zum blitzschnellen Prügelturnier: Im Duell oder Teambattle vermöbelt Ihr Euch mit originalgetreuen Uppercuts und Bodenrutschern. Die Steuerung ist mit dem hervorragenden Pad ein Kinderspiel, vor den grauen Hintergründen wird's jedoch unübersichtlich. Unser Tip: Laßt die Arenen via Kontrast verschwinden.



SYSTEM: Neo Geo Pocket
HERSTELLER: SNK
ZIRKA-PREIS: 90 Mark

Neo Geo Cup '98

Wählt eine Mannschaft, siegt im Fußballturnier und kauft Euch für die Siegprämie Extras wie Sprintschuhe und Verwirrungstrikots: Verschiedene Aufstellungen sorgen für taktische Akzente im dem actionbetonten Fußballspiel; dank der großen Spieler behaltet Ihr immer den Überblick. "Neo Geo Cup '98" zieht selbst Fußballhasser in seinen Bann, die Link-option macht das Gebolze perfekt.

HANDHELD

Planet der Schnee-Surfer

Der spanische Spielehersteller Gaelco ist seit über zehn Jahren im Geschäft – neben Sportgeräten und Heimtrainern werden im Firmensitz Barcelona mit wachsendem Erfolg auch Videospiel-Automaten entwickelt. Frühe Gaelco-Spiele wie "Master Boy" (1987) und "Big Karnak" (1988) sind hierzulande allerdings kaum bekannt, lediglich "Squash" (1992) hält sich bis heute in einigen Spielhallen: Eine witzige Action-Hommage an den Hallensport, allerdings ohne Tiefgang. Technisch waren die Gaelco-Spiele dieser Zeit kaum mit der japanischen Konkurrenz vergleichbar: Auch der größte Erfolg "World Rally" (1993), ein kniffliges Offroad-Vergnügen aus der Vogelperspektive, sah im Vergleich zu den neuen Rennspiel-Hits vom Kaliber "Ridge Racer" blaß aus. In den letzten Jahren ging man deshalb andere Wege, um konkurrenzfähig zu bleiben. Aktuelle 3D-Spiele wie "Speed Up" und "Radical Bikers" werden nicht vollständig selbst produziert, sondern entstehen in Zusammenarbeit mit externen Spezialisten, die Knowhow und Hardware-Standards vorgeben: Für "Radical Bikers" etwa arbeitete man mit Atari Games zusammen, auch beim neuesten Gaelco-Titel "Surf Planet" fungiert die Midway-Tochter als weltweiter Publisher. Auf drei Extremsport-Pisten (plus verstecktem Bonus-Abhang) steuert Ihr hier per Snowboard zu Tal – verbunden mit Bewegungsfreiheit wie bei Segas "Harley Davidson" und "GTI Club". Dabei geht's nicht um die Frage, wer schneller im Ziel ist: "Surf Planet" simuliert möglichst authentisch das Phänomen Freeriding: Es steht Euch frei, wie und wo Ihr den Hang hinabwedelt, solange Ihr nur rechtzeitig durch die Checkpoints schlüpft. Im Dress eines von vier Charakteren erobert Ihr die Weiten Alaskas (Mc Kinley), prüft Eure Sprung- und Trickfähigkeiten am australischen Mount Crook und kämpft gegen die Widrigkeiten des Mont Blanc. Die Designer setzen Euch jeweils an der Bergspitze ab, Eure Kreativität bestimmt den Verlauf der Session: Mal sucht Ihr Euch verschlungene Pfade durchs Unterholz, "Big Air"-Freaks wiederum achten gezielt auf Hindernisse wie Felsen und Busse, um abzuheben. "Wax"-Symbole helfen Eurem abgenutzten Board regelmäßig wieder auf die Sprünge – sobald Euer "Wax Meter" unter 50% fällt, habt Ihr kaum noch Schwung für coole Manöver. Besonders beim "Big Jump"-Wettbewerb ist genügend Wachs Voraussetzung für den ersten Platz – hier steht Euch frei, auf welcher Piste Ihr startet, solange Ihr nur den besten "Surf Planet"-Trick abliefert! *cb*



Grab vor dem Checkpoint: Rechts erkennt Ihr das "Wax-Meter", das Ihr regelmäßig auffrischt.



Coole Tricks mit gut gewachstem Equipment: Für Snowboarder ist das hippe "Surf Planet" ein Muß.



Extremsport global: Durch schier unüberschaubare Routen-Alternativen wird jeder Schauplatz zur Herausforderung.

BLITZ 99

Hersteller: MIDWAY

Football-Freaks frohlocken: Die super-simple Action-Farce "Blitz" geht mit neuen Spielzügen in die Saison 99. Grafisch laufen die Arcade-Quarterbacks den Konsolen-Kollegen erneut meilenweit davon, ein nettes Feature gewährt N64-Spielern trotzdem Feldvorteile: Mit Hilfe eines Schachts am Automaten bringt Ihr selbsterstellte Spielzüge auf Memory-Card ins Spiel – hoffentlich ist dieses Feature auch bei uns enthalten.

ONLY MIDWAY TAKES YOU FROM HOME TO THE ARCADE!

Arcade News:

TOTER GEHT'S NICHT: Sega setzt das Lichtpistolen-Gemetzel "House of the Dead" fort – ohne inhaltliche Modifikationen: Ein oder zwei wagemutige Schützen werden per Automatik-Kamerafahrt ins Zombie-Inferno geführt, aus dem nur Dauerfeuer heraushilft. Dabei müßt hr genau zielen: Streift eine Kugel den Monster-Schädel, werden zwar Schußspuren sichtbar, doch nur mit Volltreffern in Kopf oder Körper stoppt Ihr die Horden. Insgesamt erwarten Euch die Ungeheuer in sechs Spielstufen.

Mit "HotD 2" feiert die neue Sega-Hardware "Naomi" ihre Premiere. Damit sind die Zombie-Texturen quasi dem Dreamcast auf den Leib geschneidert. Lediglich mit knapperem RAM-Speicher muß eine potentielle Heimumsetzung fertigwerden, gerasterte Texturen wie bei Teil 1 (Model 2) braucht Ihr nicht mehr befürchten: Offene Wunden und durchschossene Körper sehen jetzt noch realer (und geschmackloser) aus.

ES HERRSCHT KRIEG: Midway kündigt für den Februar '99 ein spektakuläres Action-Ballerspiel an. Bei "War" schlüpft Ihr in die Haut eines von vier Kampfpiloten und ballert mit einem Dutzend Waffen-Anbauteilen durch über 20 Frontabschnitte. Die Hardware basiert wie gewohnt auf 3DFx-PC-Technik.



ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING
DIGITAL AN: MANIACWINI@AOL.COM


Michael Döring, Suhl

Die Zeit ist reif!

Ich bin der Meinung, daß die Zeit reif ist für eine neue Konsole, und fand Eure letzten fünf Ausgaben deshalb besonders gut gelungen. Eure Artikel zum neuen Sega Dreamcast sind absolut hervorragend. Ihr habt das Dreamcast ohne Vorurteile kritisch betrachtet und fair darüber berichtet.
Ich selbst bin von der Konsole begeistert und würde sie mir gerne importieren. Meine Kumpels ebenfalls, zusammen haben wir ein paar entscheidende Fragen, die Ihr uns hoffentlich in gewohnt gekonnter Art und Weise beantwortet.

Wir sparen und das Q&A-Spielchen an dieser Stelle, verweisen auf den fetten Dreamcast-Artikel ab Seite 30 und schalten zurück zu Mario & Friends.

Zwei weitere Themen würde ich gerne ansprechen: Zum einen sollten sich die Programmierer von Epic Megagames mal aktuelle Konsolenhefte durchlesen und bemerken, wie groß das Dreamcast-Interesse ist. Die meisten potentiellen Käufer rufen bereits jetzt nach einer Umsetzung ihres Hits "Unreal" – auch ich finde den PC-Titel genial!
Zum zweiten bin ich ein Import-Fan und hoffe deshalb, daß Sega es der Konkurrenz nicht nachmacht und ein Verbot verfügt. Denn ich zweifle daran, daß Sonys Umsatzeinbußen auf Importen beruhen und denke, daß daran eher die Sch..ß-Kopien schuld sind. So hoffe ich, daß Segas "neuer" Datenträger ähnlich schwer kopierbar ist wie ein Modul, und ich weiterhin ohne PAL-Balken und Hz-Bremse spielen kann – vor allem die neuesten Rollenspiele.

Das war's auch schon: Wenn Ihr weiterhin so aktuell, informativ und objektiv bleibt wie in den letzten fünf Jahren, dann bin ich auch in den nächsten fünf ein treuer MAN!AC-Jünger.

Mario van Ackerer, Goch

Ein Konsolen-"Unreal" wäre wirklich eine feine Sache (und ein guter Prüfstein für das 3D-Hardware-Duell "Voodoo gegen PowerVR"), basiert aber noch auf reinem Wunschdenken: Bislang hat Hersteller GT Interactive diese Umsetzung nicht angekündigt.
Über Segas Importpolitik haben wir bereits in der letzten MAN!AC berichtet: Momentan wird die "graue" Dreamcast-Einfuhr geduldet, doch wir befürchten, daß ab Ende 1999 auch Sega gegen Importe vorgeht.

Vergessene Spiele

Zwei Fragen bezüglich folgender Playstation-Spiele: "Cart World Series" habt Ihr vor fast einem Jahr getestet, im Handel konnte ich es bislang aber nicht finden. Gibt es das Spiel überhaupt?
Und was ist mit "Spec Ops" von Take 2? Laut Homepage von Take 2 sollte es ebenfalls schon seit Anfang '98 im Verkauf sein, doch kein Magazin hat bisher Informationen zu diesem Titel veröffentlicht.
Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt, denn etliche andere Hefte haben beide Fragen eiskalt unbeantwortet gelassen! Nun liegt es an Euch, liebe MAN!ACs, die Vorurteile, die wir Österreicher gegen Euch haben, mit einer kompetenten Antwort zu wiederlegen.

Andy Gruber (via eMail)

Die Österreicher hegen "Vorurteile" gegen die MAN!AC? Bedeutet unser Name denn auf wienerisch etwas Unanständiges? Was soll's: Widerstand ist zwecklos, denn am am Ende landen sie ja doch alle bei uns...
Zu Deinen Fragen: "Cart World Series" gibt's, jedoch ebenso wie die namensgebende Rennserie nur in den Staaten. In Deutschland hat Sony das Rennspiel nicht ausgeliefert und plant auch nicht, dies nachzuholen.
Etwas anders ist der Fall bei "Spec Ops" gelagert: Die PC-Fassung ist seit einem Jahr im Handel, die geplante Playstation-Umsetzung aber über das Konzeptionsstadium bislang nicht hinausgekommen. Wir vermuten, daß die Konsolenumsetzung in den Übernahmewirren um BMG Interactive von der Release-Liste gestrichen wurde.


Michael Döring, Suhl

Gute Sicht

In einem anderen Magazin habe ich einen Leserbrief zum Thema "Playstation und PC-Monitore" gefunden. Ein gefrusteter Leser schrieb, daß er ein Gerät namens "Scandex" bestellte, um seine Playstation an einem VGA-Monitor anzuschließen. Der Typ war verzweifelt, weil er seit neun Monaten auf die Lieferung des Scandex wartete und ihn die Firma bis dato regelmäßig vertröstete. Ein anderes Magazin speiste einen Leser mit ähnlichem Interesse wiederum damit ab, daß man nur über die Grafikkarte eines PCs Konsolen spielen könnte.
Da ich MAN!AC für das kompetenteste Heft in der mittlerweile nicht mehr überschaubaren Magazinmasse halte, wende ich mich jetzt vertrauensvoll an Euch:
1. Habt Ihr vom "Scandex" jemals etwas gehört? Wenn nein: Gibt's Alternativen?
2. Was läuft denn bei Euch in der Redaktion: Monitor oder TV?
3. Ist es überhaupt ratsam, sich einen Monitor zuzulegen? Verbessert man dadurch die Optik oder bringt's nur Ärger?
4. Meine Playstation habe ich bislang via Euro-Scart-Adapter an meinen Fernseher angeschlossen. Bringt ein RGB-Kabel grafische Verbesserung?
5. Spielt die Hertz-Leistung eines Fernsehers eine Rolle ("flimmerfreie" 100 Hz-Geräte)?

Olaf Stelling, Breddorf

Tsss, tsss, noch ein Leser, der erst in andere Hefte schaut, bevor er reumütig zur MAN!AC zurückkehrt...
Die Antworten in Kürze:
1. Vom "Scandex" haben wir nie etwas gehört, wohl aber von Alternativen, wie dem NTSC-Linedoubler X-RGB2, der S-Video und RGB verträgt und für rund 400 Mark ein exzellentes Bild auf VGA-Monitore und VGA-Projektoren bringt. Dieses Gerät ist aber nur in Japan (und wahrscheinlich auch in den USA) erhältlich.
2. Bei MAN!AC sitzen alle Redakteure hinter Multisync-Monitoren, gespielt wird aber ausschließlich auf handels-

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Dem American-Sport-Highlight "NFL Quarterback" haben wir in MAN!AC 1/98 doch glatt das verdiente "It's a MAN!AC"-Prädikat vorenthalten. Sorry!
UPDATE: Entgegen unserer Import-Test-Aussage wird die Crowd-taugliche DJ-Simulation "Beatmania" nun wahrscheinlich doch in Deutschland erscheinen. Einen genauen Termin hat Hersteller Konami aber bislang noch nicht festgelegt.
UPDATE: Dem verspäteten Playstation-Rollenspiel "Wild Arms" wünschten wir im letzten Heft einen Deutschlandstart "noch vor Weihnachten". Wird wohl nichts: Auf neuen Sony-Listen erscheint der Titel jetzt als 1999-Release.

Michael Döring, Suhl



üblichen Fernsehern.

3. Lohnt sich ein VGA-Monitor? Wie man's nimmt: Die Bildqualität eines aktuellen SVGA-Geräts ist besser als die eines Fernsehers, dafür lassen sich Spielkonsolen nur mit Aufwand und Mehrkosten daran anschließen. Außerdem sind PC-Monitore deutlich kleiner als Fernseher derselben Preisklasse – für uns der wichtigste Grund, auch 1999 noch auf dem TV zu zocken.

4. RGB sorgt in jedem Fall für die beste Bildqualität!

5. Klar hat ein 4.000-Mark-100Hz-Gerät ein besseres Bild als ein 200-Mark-Portable-TV. Einen gewaltigen Unterschied macht das für Videospieler aber nicht – Bildgröße und Art des Anschlusses (siehe Punkt 4) sind deutlich wichtiger.

Cover-Revue

Nachträglich herzlichen Glückwunsch zum Fünfjährigen! Bei Eurem Jubiläums-Feature fiel mir die Verkaufszahlenleiste auf, die sich durch den Artikel zog. Gute Idee! Dabei bot sich mir auch die Gelegenheit, die MAN!AC-Cover der vergangenen Jahre untereinander zu vergleichen: Das vermutlich erste Render-Cover der Welt (4/94), der kontroverse "Hulk"-Titel der 7/94, diverse Disney- und Anime-Artworks, der "Crying Freeman"-Drache (5/96) und die Rundum-Lara (12/96) waren die Highlights der ersten drei MAN!AC-Jahre. Von den Titelbildern der letzten zwei Jahrgänge konnten mich lediglich der coole "Bloody Roar"-Titelheld und das ultraderbe "Resident Evil"-Rendering wirklich begeistern. Die letzten 98er-Motive bilden den bisherigen Tiefpunkt: Der Render-Bruce-Willis war öde und das silbern-rote Cover der Jubiläumsausgabe hatte noch weniger Niveau! Kümmert Euch doch ein bißchen mehr um den Titel; schließlich sollten diese der momentanen Situation im Spiele-Biz künstlerisch entsprechen – und vor allem dem über jeden Zweifel erhabenen Inhalt der MAN!AC – außen pfui, innen hui? Momentan schon... Angenehm überrascht war ich hingegen, als ich die Bilder von Roger Horvath aus Euren Anfangstagen entdeckte. Warum gab's nach Jahren fruchtbarer Zusammenarbeit keine weiteren Werke des stilistisch selbstbewußten Künstlers mehr? Der Raritäten-Report (10/98) traf genau den Nerv meiner soeben erwachten Sammelleidenschaft. Für das kommende Jahr wäre ein Artikel über Fernostperlen und Raritäten für Playstation, Saturn und N64 wünschenswert. Gerade für den Saturn erschienen die wahren Highlights zum Schluß nur noch in Japan.

Die regelmäßigen Poster in der MAN!AC halte ich für überflüssig, da die Qualität (sprich: das Motiv) schwankt. Bei Jahrhunderthits wie "Final Fantasy 8" oder "MGS" könnte man ja eine Ausnahmen machen... Lobenswert finde ich Inhalt und Aufmachung der neuen Arcade- und Handheld-Seiten. Ich persönlich vermisse aber Eure geniale Anime- und Laserdisc-Rubrik. Freundliche Grüße an die gesamte Redaktion.

Chris Noll, Jüchen

Phuu, fünf Jahre MAN!AC im Schnelldurchlauf – das schlaucht selbst uns Redakteure. Da Christophs Schreiben aber der erste Leserbrief ohne Rechtschreibfehler (in fünf Jahren) ist, drucken wir ihn (nahezu) ungekürzt. Zum Schluß noch Zitate aus Briefen der mit jeder Woche wachsenden Zahl unzufriedener Playstation-Kunden, die den Importstop nicht hinnehmen wollen:

Eigentlich ziehe ich Original-Software den Copys vor, viele Spiele habe ich mir sogar zweimal als Original zugelegt. Z.B. "Final Fantasy 7" als US-Version, danach die superb (haha) ins Deutsche übersetzte Fassung. Da Sony und Konami mir jetzt jedoch Importe vorenthalten, kann ich US-Versionen eben nur noch als Kopie aus Hong Kong beziehen. Oder aus Rußland, wie das beigelegte "Parasite Eve"-Cover zeigt.

"Vincent Valentine"

Ich habe keinen Bock auf den Kaufhaus-Ramsch: Bisher habe ich meinen Boot-Chip nie für kopierte Spiele mißbraucht, aber jetzt wird jedes PAL-Spiel ausnahmslos gebrannt. Wieso? Wenn Sony und Konami mir den Hintern zeigen, trete ich halt hinein!

Anonym

Bitte bei aller Empörung nicht vergessen, daß Raubkopien illegal sind – es drohen strafrechtliche Folgen!



Tobias Dunz, der Künstler hinter diesem Wächter, möchte als Grafikdesigner für einen Spieleentwickler arbeiten. Kontakt: td@deltacity.net

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Tobias Harlehnert (th), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörg Tittel (jt)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!):
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Abo-Service (keine Nachbestellungen!):
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: © Sega
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering (Nachbestellungen nur per Vorkasse in Briefmarken)
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

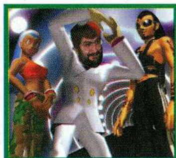
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



Einige Testmuster für Playstation und Saturn stellte uns freundlicherweise der Spielegroßhandel DYNATEX zur Verfügung. Händleranfragen an:
Fax (0231) 4500040
www.dynatex.de

Inserenten

SECOND HAND



Eine einsame Dreamcast-Anzeige hat sich bislang nach Mering verirrt: Kein Wunder, warteten bei Redaktionsschluß die meisten Import-Freaks immer noch auf ihr bestelltes Gerät. Dabei hat der Sega-Gebrauchtmarkt die Auffrischung nötig. Saturn-Angebote werden immer spärlicher. Laßt bei den Coupons bitte Platz zwischen den Worten – sonst wird das Entziffern zu schwer, und Fehler schleichen sich ein. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche **N64-Spiele**: NHL Breakaway, WCW vs. NWO (us), Diddy Kong Racing, Top Gear Rally, Mischief Makers. Suche: 1080°, Recking Balls, F1 WGP, Body Harvest, Turok2, V-Rally.
Tel./Fax. 07143/871024

Tausche Mission Imp. gegen WWF Warzone (N64), suche Pretty Fighter X (Saturn). Suche auch andere Anime-Spiele, z.B. Sailor Moon, egal welches System.
Tel. 09672/2322

Suche für **N64**: Mario Kart64 (jp) mit Verpackung & Anleitung, für SNES oder MD: Ego-Shooter, für NES: North & South, Punch-Out.
Tel. 0271/339870 (Andreas)

Wer verkauft mir **amerikanisches N64** inkl. Wave Race (us), beides in gutem Zustand, für 350 DM?
Tel. 06897/52421 (Thomas)

PLAYSTATION

Suche **Final Fantasy Tactics** (US-Version) für Playstation, zahle je nach Zustand 150-200 DM.
Tel. 09394/8584 (Tobias, ab 19 Uhr)

Tausche PS- und N64-PAL-Spiele. Habe und suche aktuelle Spiele. Tausche N64 mit Spielen gegen Dreamcast.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche für **PS**. Castlevania, Tactics Ogre, BoF3, T.o.Destiny (alle us), Langrisser (jp). Tausch auch gegen Kartia, Suikoden (us) und TB1. Suche ständig Animes, RPGs und Jackie Chan-Filme.
Tel. 07422/520338 (ab 20 Uhr)

Sammler sucht fast alles rund um die PSX, auch Zubehör, zahle gut. Verkaufe auch Spiele, z.B. Metal Gear Solid, SC2000, Alundra usw..
Florian Wittenberg, Waldkaterring 18, 29229 Celle

Suche **Metal Gear Solid-Demo** (Beilage von ISS Pro98) gegen Bezahlung. Verkaufe auch Spiele-Magazine (MAN!AC, Next Level etc.) zu Top-Preisen.
Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Suche **Baphomets Fluch**. Verkaufe Destruction Derby2.
Tel. 06123/63311 (Julia)

EXOTEN

Monitor für Amiga (500+) Commodore. Tausche.7 Spiele gegen andere.
Tel. 04193/968603

Suche **Neo Geo-Module**: Stakes Winner2, Neo Bomberman, Metal Slug2. Verkaufe: FF2, Top Players Golf, 3 Count Bout, Puzzled je 70 DM, zus. 200 DM.
Tel. 0234/358232

OLDIES

Alles von **Final Fantasy**, Spiele, Hefte, Figuren, einfach alles, suche auch noch Wing Commander3 (PAL). Florian Jürgensen, Eisendorfer Pferdeweg 40, 21075 Hamburg

SONSTIGES

Playstation, Nintendo64, Super Nintendo, NES, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, NES, Master System und Saturn! Spiele, Konsolen und Zubehör zu einem vernünftigen Preis.
Tel. 05658/924962 (Peter)

Suche gebrauchte **PAL-Karaoke Laser Discs** mit deutschen oder englischen Titeln. Zahle auch gut für 1-2 Tage Leihe der Discs.
Tel. 09624/931597 (Matthias)

Kaufe alle Konsolen + komplette Spielesammlungen, alles was billig ist. Nur Umgebung Augsburg-München.
Tel. 0821/743921 o. 0172/8074467

Suche **Cheats** für Horrorspiel, Final Fantasy7, Suikoden, Harvest Moon, auch Game Buster Codes.
Tel. 09429/1354
(Fr 15-19 Uhr, Sa-So 12-18 Uhr)

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele, Konsolen, auch Sammlungen, einfach alles von 1979-98, z.B. Playstation, Nintendo64, Saturn, PC-Engine GT, Master System, Atari2600, Colecovision, Vectrex, Dreamcast.
Tel. 0621/22087

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe für **N64**: International Superstar Soccer (jp) 65 DM, Turok (us) 85 DM. Für SNES: Actraiser2 (us) 55 DM, Contra3 (us) 55 DM, Raiden Trad. (us) 65 DM, Super Battletank (us) 55 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

N64: Tausche F1 World Grand Prix (neu) gegen ein US-Rollenspiel für SNES, z.B. Breath of Fire, evtl. auch gegen PS-Spiel.
Tel. 04777/932097 (Thomas)

Verkaufe **Super Nintendo**-Spiele mit Super Nintendo und Super Game Boy für 200 DM.
Tel. 0731/267736

N64-Konsole (NTSC/jp) zum Spottpreis von 177,77 DM. Grüße und Küsse an Petra64.
Tel. 0911/555993

N64 mit Extreme-G, Super Mario64, 2 orig. Controller, 2 Controller Trident Pro, Frankreich98, WCW vs. NWO, Wave Race64, MemCard, orig. verpackt.
Daniel Pasitschniak, Brunngasse 4, 93356 Teugn

Nintendo64-Spiele: Mission Impossible (us), Mario Kart (us), Prügelspiele (us), Blast Corps (us), Hexen, Starfox, Hang Time (us) + Adapter 400 DM.
Tel. 02452/2297

Verkaufe für **N64**: Turok 43 DM, Super Mario64 43 DM, zusammen 80 DM.
Tel. 06406/4240

N64-Spiele: Mission Impossible 79 DM, Banjo-Kazooie 60 DM, Forsaken 69 DM.
Tel. 09391/2707

Verkaufe **SNES (us)** + JB King Joyboard, 2 Pads, RGB-Kabel und diverse Spiele, z.B. Parodius, Starfox, Metroid, Ego-Shooter, FF3, Mario RPG usw. Preis VHB.
Tel. 0541/8602832 (Jörg)

SEGA

Verkaufe **Saturn** mit Tomb Raider und Daytona USA, Sega WW Soccer97, True Pinball und Christmas Nights + ca. 10 weitere Demos für 200 DM inkl. NN. Virtua Fighter2 + Sega Rally Importe je 50 DM. Tel. 0551/6330037

Verkaufe **Saturn + 10 Spiele** und 3 Controller, z.B. Fifa97, WWS97, Tomb Raider, Bomberman usw., alles gut erhalten, Preis ca. 640 DM.
Tel. 08756/752 (Ingo, ab 14 Uhr)

Saturn + Memory Card + Alien Tril. + Nascar98 + Sonic 3D + Indep. Day + SC2000 + Gun-Shooter + Andretti Rac., insges. 15 Spiele + 2 Pads + Gun + Demos, keine 2 Jahre alt, alles zusammen 800 DM VB.
Tel. 089/7552336

Jap/us-Adapter, Mystaria 40 DM, Virtua Fighter Remix 30 DM, Street Fighter RBOF (jp) 20 DM, Wing Arms (us) 30 DM, Christmas Nights 10 DM.
Tel. 05021/912651
(Andreas, ab 16:30 Uhr)

Saturn + 2 Pads + Action Replay Pro + Sega Flash Vol. 1-2 + 4 Spiele, Last Bronx (jp), Dragon Force (PAL), Winter Heat (PAL), Athlete Kings (PAL)) nur zusammen für 280 DM. Tel. 07145/7696

Sega Saturn (Japan-Version) mit diversem Zubehör + 30 Spielen (u.a. Fantastic Pinball, Fatal Fury, World Heroes) für 900 DM, es laufen auch dt. und US-Spiele.
Tel. 02248/4706

Dreamcast, verkaufe Konsole + Pad + VMS + Spiel, Preis VB. Verkaufe außerdem Zeitschriften und PS + N64-Spiele.
Tel. 02551/80842
(Benny, 18-22 Uhr)

PLAYSTATION

F1 '97 und Jurassic Park: Lost World für jeweils 60 DM, Horrorspiel für 70 DM.
Tel. 04284/8300 (Mo-Fr 15-19 Uhr)

Excalibur 50 DM, Exhumed 30 DM, D 30 DM, Deathtrap D. 50 DM, Broken Helix 50 DM, Colin McRae 60 DM, Fighting Force 50 DM, Stadt d. verl. Kinder 40 DM.
Jens Bergmann, Birkenweg 2, 15528 Spreenhagen

Verkaufe für **Playstation**: Alien Trilogy, Destruction Derby, Wipeout2097, insg. für 90 DM, G-Police für 70 DM, Top-Zustand.
Tel. 0951/202312
(Bruno, 13-15 Uhr)

PSX. Verkaufe Micro Machines V3, MDK, Crash1, Myst (alles PAL-Originale), Preis nach Vereinbarung oder Tausch gegen andere Spiele, z.B. Baphomets Fluch2.
Tel. 0561/514432 (Kai, ab 15 Uhr)

Verkaufe für **PSX**: Forsaken 60 DM, Rock & Roll Racing 30 DM, Ridge Racer, Extreme Games je 20 DM. Habe noch einige Oldie-Games für Atari7800.
Tel. 04194/341 (Christoph)

Verkaufe **Playstation** mit 1 Controller + 6 Spielen + 9 Demo-CDs mit Memory Card.
Samuel Dressendorf, Friedhofstr. 5, 35713 Simmersbach

Verkaufe **Playstation** mit 2 Pads (1 Dual Shock) und 13 Spielen: Moto Racer2, NFS3, Gran Turismo, France98, Colin McRae Rally usw. für 1050 DM.
Tel. 04523/5491 (Mike, ab 20 Uhr)

PSX-Konsole + 2 Dual Shock Controller + 1 Memory Card + Gran Turismo + Colin McRae Rally + Croc + Micro Machines für 400 DM, alles 3 Monate alt.
Tel. 03304/250189
o. 0177/2217437 (Thomas)

Verkaufe: Vergessene Welt (60 DM), Ridge Racer R. (20 DM), Diablo (70 DM), Tekken3 (80 DM), Fade to Black (20 DM). Suche Twisted Metal2, War Games, Moto Racer.
Tel. 0521/887365 (Jan, 14-19 Uhr)

Verkaufe Colony Wars 60 DM, Resident Evil 35 DM, Panzer General2 35 DM, NBA Live98 55 DM, Risiko 55 DM, Darkstalkers 40 DM, Alien Trilogy 30 DM, St. Racer 30 DM, Worms 30 DM od. zusammen 340 DM.
Tel. 06407/7118 o. 0641/31243

Verkaufe neuwertige **PSX-Games**: Forsaken 60 DM, Final Fatasy7 55 DM, G-Police 40 DM. Alle Preise inkl. Porto und Versandkosten.
Tel. 05574/1396 (Sebastian)

Biete zum Tausch CMR Rally, FF7, Castlevania, Abe's Oddysee, Gran Turismo, Toca, Future Cop. Suche NFS3, TR2, Motorhead, Bomberman.
Tel. 0203/85777

Metal Gear Solid (jp) 110 DM, Parasite Eve (jp) 90 DM, Brave Fencer Musashiden 90 DM, alles komplett mit Bonus-CDs und Aufklebern.
Tel. 02153/60344 (Jan, ab 15 Uhr)

Crash Bandicoot2, Wipeout2097 +1 Demo für 60 DM.
Marius Kessler, Coesfeldweg 32, 48161 MÜnster

Verkaufe: MDK + Explosive Racing für je 30 DM, Total Drivin für 25 DM, Jumping Flash für 20 DM. Suche **Game Boy-Kamera**.
Tel. 05681/930364

PSX: Ego-Shooter und Prügler, teilweise US-Version, Move-Liste auf Wunsch. N64: ISS64, Mario, Turok engl. Version, alles Top-Zustand und Original, Preise nach Vereinbarung.
Tel. 08629/1854

Verkaufe: Alien Trilogy, Ridge Racer, Tekken2, Porsche Challenge je 25 DM, Gran Turismo für 70 DM, Rayman (nicht in Originalverpackung) 20 DM, Infrarotpads 60 DM. Suche Res. Evil DC.
Tel. 02131/518463

Verkaufe: Samurai Shodown RPG (jp) 85 DM, Tactics Ogre (us) 85 DM, Need for Speed3 (us) 85 DM, Contra 3D (us) 65 DM, Arc the Lad (jp) 85 DM, Kings Filed2 (us) 65 DM. Space Griffon VF9 (jp) 65 DM, inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Playstation-Sammlungsauflösung: Konsole, Spiele, Zubehör, Liste gegen Rückporto.
Lutz Iffland, Prioreier Str. 72, 58091 Hagen. Tel./Fax. 02337/8676
o. 0177/3357809

Horrorspiel, Road Rash 3D, Heart of Darkness, Fighting Force, Tekken2, Micro Machines V3 usw. Sega Mega Drive mit Mega-CD + 16 Spielen für 250 DM.
Marco Kilgenstein, Goethestr. 8a, 90542 Eckental-Forth

Nippon-Original: Final Fantasy Tactics 80 DM, Front Mission2 80 DM, Toshinden1 50 DM, Arc the Lad 50 DM, Rage Racer 65 DM, Magic Knight Rayearth (SAT) 80 DM, Riglord Saga 60 DM.
Tel. 0441/9736010 (AB)

(Ver)kaufe/tausche Spiele für PSX, N64, Dreamcast. Suche auch komplette Spielesammlungen mit Geräten, habe und suche immer Neuheiten, z.B. MG Solid (us); Spyro, P. Eve. Cool Boarders3.
Tel. 0172/2717434

Multinorm-PSX + 36 Spiele (z.B. Gran Turismo, Metal Gear Solid, alles Originale) + Dual Shock Pad + Analog-Pad + 3 Memory Cards + G-Con45 + RGB-Kabel + 26 Demos + 3 CD-Cases 2700 DM.,
Tel. 02122/308178 (AB)

Verk. **PSX-Spiele** (PAL) für je 70 DM, Handel möglich: GT, GTA, Cool Boarders2, NBA Live97+98, Need for Speed2+3, Adidas P. Soccer2. Formel1 30 DM, Top-Zustand.
Tel./Fax. 06174/964090 (ab 15 Uhr)

PSX-Multinorm, RGB mit 2 Pads, Memory Card, 6 Spiele: FF7, FF Tactics, Suikoden, Vandal Hearts, Castlevania, Frankreich98, alles zusammen 480 DM.
Tel. 06126/6948 (Helmut)

Verkaufe Men in Black 50 DM, C&C1 50 DM.
Tel. 02054/4601
(Christoph, 20-21 Uhr)

Verkaufe für **Playstation**: Diablo, Soul Blade, Suikoden, Warcraft2 für 40-60 DM, F1 '97 für 45 DM. Suche Horrorspiel (PAL).
Tel. 035201/70869

Verkaufe D. Dungeon 40 DM, Tomb Raider2 45 DM, FF7, Theme Hospital, C&C2, Fifa98 für 45 DM. Suche Fifa98 (Saturn), Colony Wars (PSX).
Tel. 0177/5224862 (Stefan)

Verk. für **Playstation**: X-Com, Ridge Racer Rev., Tomb Raider1, Nascar98, Resident Evil DC, Tilt, F1 '97, Pandemonium1+2, Tekken3, V-Rally, Toca, Player Manager, Worms, Frankreich98, alles VHB.
Tel. 06732/7556

Parasite Eve (us) 90 DM, Horrorspiel (us) 80 DM, Jurassic Park 40 DM, G-Police 50 DM, Wipeout2097 50 DM. Suche US-Ego-Shooter. PC. Monkey Isl.3, Comanche3 je 40 DM.
Tel. 06473/410247 (ab 17 Uhr)
o. 1358

Playstation + Spiele: Alien Tr., Colony Wars, MiB, Colin McRae, Gun-Shooter, Ego-Shooter, Horrorspiel, Jeremy Cross, Toca, Memory Card, Dual Shock Pad, Analog-Pad.
Tel. 03821/721451
o. 0172/7907359 (Jens)

Golden Goal98 40 DM, GTA 50 DM, Nagano W.O.98 40 DM, Tekken2 40 DM, Laufwerk für Playstation VB 140 DM, Controller 15 DM, tausche auch gegen Nintendo64, Saturn, Mega-CD. Suche Parasite Eve, MG Solid. Tel. 089/54662716

Verkaufe/tausche Spiele für **PSX (PAL)**: Medievil, GT, Tekken3 usw. Suche neue und ältere PSX-Spiele. Suche noch günstig Sega Saturn und PSX mit Zubehör.
Tel. 036074/31456
o. 31045 (Stefan)

Playstation 180 DM, Controller 20 DM, Memory Card 25 DM, Infrarot-Pads 150 DM. Nintendo64 180 DM, Controller 40 DM, Rumble-Pak ohne Batterien 49 DM, Memory Card 30 DM, X-Com: Terror f.t.D. 70 DM.
Tel. 089/30728562

Verkaufe für **PSX**: Fifa + NBA98 je 40 DM, zusammen 75 DM, für Amiga1200 mit oder ohne Monitor mit Maus und mit oder ohne Spiele für 60 DM.
Robert Benditz, Falkensteig 10, 14558 Bergholz-Rehbrücke

Verkaufe/tausche: Medievil, Tekken3, Colin McRae, Bloody Roar je 60 DM, V-Rally, Croc, Skullm. Ray Tracers, NFS2, Dynasty W., Abe je 35 DM, Zero Divide, NBA je 25 DM. Tel. 0171/1982317

Verkaufe: FF7 (us) 70 DM, Metal Gear Solid (jp) 90 DM, Spyro (us) 70 DM, Dracula-X (jp) 80 DM, Soul Edge (jp) 70 DM, Warhawk (us) 40 DM, GTA (PAL) 35 DM. N64: Blast Corps (us) 55 DM.
Tel. 08654/479807

Verkaufe **Metal Gear Solid Premium Package**, sehr gut erhalten, gegen Höchstgebot (jp), Parasite Eve (jp), Front Mission Alternative (jp) beide 50 DM VB.
Tel. 030/6058256 (Benni)

EXOTEN

PC-Engine Handheld (Turbo Express) orig. verpackt + 19 Spiele, nur komplett 1700 DM.
Tel. 0043/5332/88257 (17 Uhr)

Verkaufe orig. **Vorführ-NES** im Metal-Gear-Look mit 7 Spielen (Metal Gear, Ski or Die) usw. und ein Controller für 110 DM.
Tel. 06084/3183 (Alexander)

NEC Turbo Grafx zu verkaufen, inklusive 5 Spielen: **Parasol Stars**, Gunhed, Keith Courage, Nectaris, Neutopia. Preis VB.
Christian Friedrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 56567 Neuwied.
Tel. 02631/71146

Neo Geo: Verkaufe od. tausche Samurai Shodown4. Verkaufe noch 2 Neo-Geo-Konsolen (RGB) mit jew. 20 Modulen. Auch Einzelverkauf und Tausch, viele Raritäten.
Tel. 08431/41991 o. 2564

MD. Warsong, Shadowrun, Phantasy Star2, Dune2, Gauntlet4 u.v.m PSX: Ogre Battle Limited Ed., Wild Arms, Persona, Suikoden. Saturn: Albert Od., Panzer Dragoon Saga Verkauf od. Tausch.
Tel. 038847/49247
(Rajko, ab 21 Uhr)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive/MCD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, 3DO, Jaguar, PC-Engine, viele US- und Japan-Spiele, z.B. 220/110V-Adapter 55 DM, Mega-Drive-Maus 45 DM. Tel. 030/6258637

Verk./kaufe/tausche Geräte + Spiele für MD, PC-E, NG, NGCD, SAT etc. Suche ständig Spiele und Sammlungen. Verk. Neo, PC-E-Games + Japan-Artikel, verk. NEC FX + Games.
Tel. 0221/699101 (Markus, 15-22 Uhr), Tel. 0171/8758577 (Sascha)

Verk. für Playstation Oddworld etc., für Saturn: Darius Gaiden, The Horde etc., für MD: Gynoug, Phantasy Star3 etc. Verk. auch Multimega und MD. Alle Preise VB, Tausch möglich.
Tel. 05071/522 (Jan)

Tausche, kaufe, verkaufe **Neo Geo-Module** + CDs. Suche Neo Geo-CD Double-Speed, jp. Modulgerät sowie günstige neuere Module wie Samurai4, KOF96-98, Last Blade usw.
Tel. 0172/6824553 (ab 18 Uhr)

Neo Geo-Module KOF97, Real Bout2, FF3 usw. Platinen Xexex, Gunbird, Batrider, Gunnail. N64 US-Gerät + 5 Spiele, PC-Engine-Spiele.
Tel. 06108/76715 (ab 18 Uhr)

OLDIES

MB-Vectrex inkl. Spiele Hyper-Chase, Scramble, Star-Ship, Berzerk, Soccer-Football, Cosmic Chasm, alles einwandfrei.
Tel. 02251/56920

SONSTIGES

50 Saturn-Spiele, 10 Playstation-Spiele, PC-Spiele, 15 Game Gear-Spiele, 5 Nintendo64-Spiele und Spiele für Virtual Boy, 3DO, NES, Super Nintendo, Sega Mega Drive, Mega CD, Lynx, Game Boy, Jaguar/CD.
Tel. 089/5703768 (Thommy)

Verkaufe **Spielhallenautomaten** zum Abspielen von Jamma-Platinen, Preis VHB. Platinen: R-Type 200 DM, Elevator Action 100 DM, Nemesis (leicht defekt) 50 DM.
Tel. 0541/8602832 (Jörg)

Verkaufe **Mega Drive2** mit CD-ROM, RGB + 4 Spielen, Lords of Th. und Jaguar + 4 Spiele, Defender2000 für je 200 DM. Master System2 + 6 Spiele, Aleste1+2 für 100 DM.
Tel. 030/6262268 (ab 20 Uhr)

Gran Turismo: Verkaufe Spielstand mit allen Lizenzen, alle Sondermodelle wie Viper, Castrol GT und über 1,5 Mio. Credits und Hifi-Mode. Schickt Memory Cards + 10 DM. Verkaufe auch NHL99 25 DM sowie GT.
Tel. 02151/520220

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch für Oldies. Verkaufe **Vectrex**.
Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Verkaufe für **Amiga CD32**: Banshee 55 DM, Bubba & Stix 45 DM, Global Effect 45 DM, Heimdal2 55 DM, Nick Faldo Golf 45 DM, Super Methane Bros. 45 DM, Zool2 45 DM. Atari XE: Star Raiders2, Donkey Kong.
Tel. 030/6258637

Günstig: Saturn, MD, MS, Sammlungen zu verkaufen oder tauschen. Suche immer GB Color, Neo Geo Pocket, CD-PAL, N64, PS-Sammlungen, Geräte + Spiele.
Tel. 08251/3217 (Markus)

MB-Vectrex inkl. Spiele Hyper-Chase, Scramble, Star-Ship, Berzerk, Soccer-Football, Cosmic Chasm, alles einwandfrei.
Tel. 02251/56920

Verkaufe Spiele für PS, Saturn, MD, SNES, GG usw., Liste anfordern. Ankauf von Spielen + Konsolen, alles anbieten, bevorzugt jap. Sachen.
F. Höfs, Oderstr. 7, 26871 Aschendorf.
Tel. 0172/4313195

Seit 1986 tummelt sich das Saurier-Duo Bub und Bob in vielen Hüpf- und Knobelspielen von Taito. Der erste Auftritt in "Bubble Bobble" wurde zusammen mit "Rainbow Islands" auch für Playstation und Saturn veröffentlicht. Nachdem sie in "Parasol Stars" (Bild) als Menschen erschienen, nehmen sich Bub und Bob zur Zeit eine Pause vom Hüpfspielstreß: Stattdessen dirigieren sie das Geschehen in der Blasenknobelei "Bust a Move".

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

KNOW HOW!

Dreamcast-Schnellstart

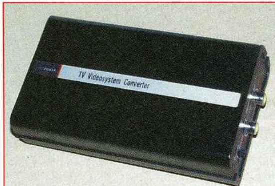
Wer den Europastart von Segas Dreamcast nicht erwarten kann, erwägt den Kauf einer japanischen Konsole: MAN!AC verrät Euch, wie Ihr das Importgerät an Euren Fernseher anschließt und welche Adapter Ihr dringend benötigt.

Spannungswechsel: Um die Importkonsole in eine deutsche Steckdose zu stöpseln, benötigt Ihr einen Netzadapter (rechts unten). Während unsere elektrischen Geräte auf eine Wechselspannung von 220V abgestimmt sind, herrscht in Japan und Amerika die einheitliche Stromspannung von 110V. Ein 110/220V-Netzadapter kostet etwa 30 Mark: Meist ist er im Preis der Konsole inbegriffen, fragt aber beim Kauf (oder bei der Bestellung) zur Sicherheit nach! Steckt den Adapter zwischen Stromkabel und Steckdose: Für Verwirrung sorgen gelegentlich die unterschiedlich großen Schlitze am 110V-Ausgang des Adapters. Obwohl Japan und Amerika die gleiche Netzspannung nutzen, variieren die Stecker um wenige Millimeter (Bild rechts unten): Amerikanische Netzstecker besitzen unterschiedlich große Metallnasen, während die Nasen der japanischen Stecker identisch sind. Wahrscheinlich liefert Euer Importeur einen Adapter für beide Systeme: Da es sich um Wechselspannung (keine Polung) handelt, ist es egal, wie Ihr den Netzstecker in den Adapter stöpselt. Probleme könnten nur bei einer amerikanischen Konsole entstehen, konsultiert Euren Fachhändler.



Bild in Farbe: Nicht nur die unterschiedlichen Netzspannungen stellen Euch vor Probleme, auch die Fernsehnormen erschweren Euch den Dreamcast-Launch. Bislang ist leider kein RGB-Kabel für den 128-Bitter erhältlich, mit dem Ihr die Konsole problemlos an jeden handelsüblichen Fernseher anschließen könntet. Sega hat das Zubehör zwar angekündigt (50 Mark), bis zum Erscheinungsdatum müßt Ihr Euch jedoch mit den beiliegenden Cinch-Steckern und dem Euro-AV-Adapter begnügen. Da der Dreamcast auf die japanische NTSC-Fernsehnorm zugeschnitten ist, erscheinen bei billigen Fernsehern alle Bilder in schwarz/weiß auf dem Bildschirm. Wer einen NTSC-tauglichen Fernseher besitzt (Anmerkung im Handbuch), sollte darauf achten, daß dieser Modus auch auf den externen Eingängen (Cinch bzw. Euro-AV) verfügbar ist. Im Notfall hilft der Kauf eines NTSC/PAL-Wandlers für 100 Mark (Wolfsoft, Tel. 02622/56566): Das Gerät (rechts oben) besitzt Ein- und Ausgänge für Cinch-Stecker und wandelt das Bildsignal. Die Qualität ist leider nicht berauschend, nervt Euren Importeur und steigt bald auf ein RGB-Kabel um.





Der NTSC/PAL-Wandler besitzt ein eigenes Netzteil und zaubert eine mittelmäßige Bildqualität auf den Bildschirm

Soundtuning: Wer die schallenden Hiebe von "Virtua Fighter 3tb" aus den Boxen seiner Stereoanlage hören möchte, vermißt an der Konsole die separaten Cinch-Ausgänge. Abhilfe schafft hier ein Cinch-Verlängerungskabel (Fernsehfachhandel, zehn Mark), mit dem Ihr die Audiostecker (rot und weiß) am Dreamcast-Kabel zur Stereoanlage weiterführt. Ältere Fernsehgeräte zeigen in Einzelfällen kein Bild, wenn die Audioeingänge nicht belegt sind. In diesem Fall besorgt Ihr Euch zwei Cinch-Weichen (Fernsehfachhandel, je acht Mark), mit denen Ihr die Audiostecker an beide Geräte anschließt.

Umbauten: Da der Dreamcast bislang nur in Japan erschienen ist, existiert noch kein Umbau, um auf der Importkonsole amerikanische oder deutsche Spiele zu zocken. Für den Durchschnittsspieler ist der Kauf deshalb ein Glücksspiel: Über zukünftige Umbauten berichten wir selbstverständlich in dieser Rubrik. Wolfsoft kündigt obendrein einen RGB-Umbau an: Ein zusätzlicher RGB-Ausgang hat den Vorteil, daß Ihr das normale AV-Kabel für die Stereoanlage oder gar einen zweiten Monitor nutzen könnt. Sobald dieser Umbau serienreif ist, könnt Ihr Euch bei den Technikspezialisten auch nach einem separaten Audio-Ausgang erkundigen. *oe*



Im Gegensatz zu den japanischen besitzen die amerikanischen 110V-Stecker (oben) unterschiedlich breite Metallnasen

XPLODER-UPDATE

Neue Features warten!

Um Audio-CDs anzuhören und alte Spielstände zu entsorgen, mußten sich Xploder-Besitzer bislang in die unattraktive Fließen-Oberfläche der Playstation klicken: Damit ist jetzt Schluß, denn via brandneuer Xploder-Software (Version 2.0 unter www.blaze.de) wartet ein komplett überarbeitetes Feature-Menü auf Euch. Die Interlace-Optik wurde beibehalten: Beim eingebauten CD-Spieler (links) dürft Ihr die Lautstärke der beiden Boxen getrennt einstellen, eine Programmierfunktion wurde jedoch vergessen. Im umfangreichen Memory-Card-Manager (rechts) dürft Ihr u.a. gelöschte Spielstände zurückholen. Ein ganz neues Feature ist der Bildsucher, mit dem Ihr Spiele-CDs nach Grafikdaten (z.B. Zwischenbilder) durchstöbert und diese auf den Bildschirm zaubert. Obendrein wurde die Cheat-Option durch eine Speicherplatzanzeige bereichert.





LAST RESORT



Lara ohne Ende: Mit Euren Cheats für "Tomb Raider 3" könnte ich meine ganze Wohnung neu tapezieren. Witzig vor allem, da sich fast jeder von Euch als erster Einsender vermutete und gleich eine Wunschliste für den Gewinn beilegte. Sorry, aber Aufforderungen wie "Wir haben eine Playstation, also schickt uns was zu zocken", prallen an den MANIACs ab wie von einer Betonmauer. Die Preise werden ganz fair unter allen Einsendern verlost! *Euer Olli*

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



Cheat Codes: Auch Saurierjäger ziehen im Kampfgetümmel mal den Kürzen. Mit unseren Cheats schrumpft Ihr den Feind zum putzigen Zwerg oder beeindruckt ihn mit Eurem überdimensionalen Kopf. Gebt die Codes im "Enter Cheat"-Menü ein und drückt nach dem Spielbeginn die Start-Taste, um in die Auswahl zu gelangen.

Big Head
UBERNOODLE
Riesenfüße
STOMPEM
Tinte- & Füller-Modus
IGOTABFA
Stick Men-Modus
HOLASTICKBOY
Kleine Gegner
PIPSQUEAK
Gouraud Shading-Modus
WHATSATEXTUREMAP

ROGUE SQUADRON



Cheats: Um die Programmierer von Factor 5 und LucasArts auf den Bildschirm zu rufen, gebt Ihr als Paßwort "**CREDITS**" ein. Wer lieber einen alternativen Radar wünscht (hohe Objekte werden heller angezeigt), nützt unser Paßwort "**RADAR**".

CRASH BANDICOOT 3



Geheimlevels: Wer die beiden geheimen Levels von "Crash Bandicoot 3" entdecken möchte, muß die Hüpferei zunächst durchspielen.
Nun kehrt zum "Road Crash"-Level zurück und sucht das Schild mit dem Alienkopf. Zerschlagt es und Ihr werdet in den "Hot Coco"-Level befördert.
Die "Eggapus Rex"-Welt erreicht Ihr durch den "Dino-Mite"-Level: Geht über den Pfad mit dem Yellow Gem und laßt Euch vom zweiten Transporter mitnehmen. Ihr findet Euch in der Steinzeit wieder und kämpft gegen mächtige Dinosaurier.

POWERBOAT RACING



Cheats: Euch peitscht die Bugwelle der Gegner nur so ins Gesicht? Auch Ihr könnt gewinnen – mit unseren Cheatcodes!
Für ein schnelleres Boot gebt Ihr als Namen "**SPEEEED**" ein, um Turbo-Extras auf die Bahn zu zaubern nutzt Ihr den Namen "**HELP.ME**".

Paßwörter: Unseren Codes aus MAN!AC 7/98 reichen wir die folgenden Bonusmodi nach – gebt sie im Paßwortbildschirm ein.

Katamaran-Boote
PLA
Katamaran deaktivieren
LAS
Minnow-Katamarane
MIN





Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Oddworld: Abe's Exoddus", "Silicon Valley" und "Dragonheart"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering





NHL BREAKAWAY '99



Extra Teams: Wer mit den herkömmlichen NHL-Profis einen bösen Schlappschuß hinlegt, sollte die drei geheimen Mannschaften ausprobieren. Wechselt in die Team-Auswahl und drückt die folgende Kombination:

C↑, L, C←

LAST RESORT

FIFA: DIE WM-QUALIFIKATION

Zuschauer: Ihr wollt angefeuert werden, aber das Publikum ist Euch zu lahm? Drückt nach einem Tor einfach die verschiedenen Feuerknöpfe, um das Publikum mit Tröten, Trommeln und anderen Krachmachern auszustatten. Gelingt dem Gegner ein Tor, dürft Ihr ihn mit den Feuerknöpfen ordentlich ausbuhen!

TOMB RAIDER 3

Schlüssel-Cheat: Ihr habt die Nase voll von Laras Hintern und wollt endlich die letzten Geheimnisse lüften? Für alle Schlüssel und Geheimnisse gebt Ihr im Spiel die folgende Tastenkombination ein:

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2

Racetrack-Schlüssel: Wer ins Rennen will, braucht den Racetrack-Schlüssel. Erschummelt ihn Euch, indem Ihr in Laras Anwesen die folgende Knopfkombination eingebt:

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

IGGY'S RECKIN' BALLS

Cheats: Nach unseren Codes in den letzten beiden MAN!AC-Ausgaben des vergangenen Jahres reichen wir hiermit die verbliebenen Geheimnisse nach. Unsere Cheats gebt Ihr im Paßwortbildschirm ein, den Ihr im Titelbild mit **R+Z** aktiviert.

Pencil-Perspektive
PENCIL
Iggi's Freundin
ENTAROADUN
Goo & Eisplattformen
GOOEYICEPRINCESS
Power Up-Modus
SWOPSHOP

Banjo-Kazooie: Ihr wollt auch mal mit Banjo-Kazooie über die Rennstrecken donnern? Gebt im Titelbild die Kombination

B, A, L, L, Z

("Ballz") ein und Ihr dürft zwischen den Rare-Helden wählen: Banjo besitzt eine extra langes Hangelseil, Kazooie beherrscht Riesensprünge.

Extraboost: Wer schon bei der Hälfte der Strecke seine Turbobooster verpulvert hat und Extrasprit benötigt, drückt auf einer Boostplattform schnell den Hüpfknopf, um den Boostmeter aufzufüllen!

Samples: Ihr wollt Eure Helden sprechen hören? Klickt Euch in die Ballauswahl, sucht Euren Lieblingscharakter und drückt den Stick nach links oder rechts. Nun lehnt Ihr Euch zurück und wartet etwa eine Minute: Euer Schützling überrascht bei einem Treffer mit seinem Standardspruch.

FIFA: DIE WM-QUALIFIKATION

Australien-Modus: Mit diesem Cheat stellt Ihr das Spiel auf den Kopf. Wählt im Spielereditor das Australien-Team der Zone 2-OFC und gebt dem ersten Spieler den Namen

NWODEDISPU

Credits-Team: Gebt jedem Spieler den Namen "**BuryFC**" und sie verwandeln sich in die Namen der Programmierer.

Handicap-Modus: Ihre wollt den Schwierigkeitsgrad erhöhen und das Team mit dem Ball foulen? Wählt das R.Irland-Team der Zone 4-UEFA und gebt dem ersten Spieler den Namen

SPUD

Wand-Cheat: Dieser Code errichtet eine unsichtbare Wand um das Spielfeld, so daß Ihr nicht ins Aus stolpern könnt. Wählt das Wales-Team der Zone 4-UEFA und benennt den ersten Spieler mit

WARREN

Kein Stadium: Um das Stadium zu deaktivieren wählt Ihr ein beliebiges Team und gebt als Spielernamen den Titel eines abgedrehten Films ein:

CATCH22

Pen & Ink: Ihr wünscht eine Optik wie mit einem Füller gezeichnet? Wählt Canada aus Concacaf und gebt folgenden Spielernamen ein:

MARC

Unbegrenzt Spielerpunkte: Wer unbegrenzt Punkte für seine Spieler verteilen möchte wählt Vancouver aus der US-Liga und gibt den folgenden Spielernamen ein:

DAVE

Siegesanimationen: Ihr wollt die coolen Siegesanimationen bestaunen, Eure Bolzer sind jedoch die schlechtesten des Jahrhunderts? Kein Problem mit unserem Cheat: Wählt Japan als Team und gebt als Spielernamen

NORIE

ein. Im Rundenwahlbildschirm drückt Ihr nun die Tasten **Z+C←+C↑**.

FIFA: DIE WM-QUALIFIKATION

Ballphysik: Um die Reichweite des Balls zu beeinflussen klickt Ihr Euch ins "Team Edit"-Menü und drückt die Tasten

■ ✖ ■ L2 L1

Superkick: Ihr benötigt ein Team mit stahlharten Oberschenkeln? Klickt Euch in die Mannschaftsauswahl und drückt schnell die Tasten

R1 L1 ↓ ↑ ←

Eigenschaften: Wer seine Spieler unbegrenzt auftunen möchte, klickt sich in den Spielereditor und drückt schnell die folgende Tastenkombination.

L1 L2 ✖ ■ ✖

BLACK FIRE

God Mode: Die Gegner machen Euch zur Schnecke und Ihr traut Euch schon gar nicht mehr ins Spiel? Werdet unbesiegbar und drückt im Titelbild

A halten, B halten, C halten
C loslassen, B loslassen, A loslassen
B, A, B, Y, X halten, ↑, ↓ halten
X loslassen, ↓ loslassen

Level Skip: Ihr bleibt in einem Level hängen? Drückt im Titelbild folgende Kombination:

C halten, B halten, A halten
↑ halten, L halten
A loslassen, C loslassen, L loslassen,
↑ loslassen, B loslassen

Im Spiel haltet Ihr die folgenden Tasten gedrückt, um weiterzukommen:

A+B+C+L+↑

Für den letzten Level gilt die Tastenkombination

X+Y+Z+L+↑

Auftanken: Ihr benötigt mehr Waffen und Sprit? Drückt im Titelbild

L A Z Y A ↓ ↓

Aufgetankt wird im Spiel nun im Pausenmodus.

Kino: Ihr wollt alle Filmsequenzen bewundern, seid aber zu faul zum spielen? Drückt im Titelbild

Start Z A Z A B A B Y C A C A

BUST A GROOVE

PS

Alternativ-Held: Ihr wollt die versteckten Outfits der putzigen Dinos anwählen? Haltet in der Charakterauswahl einfach die Select-Taste gedrückt und bestätigt mit dem ✖-Button.

Posenabbruch: Ihr habt für Eure Siegespose keine Zeit? Haltet den ●-Knopf gedrückt!

Geheimdinos: Um den gewandten Capoeira freizuschalten, spielt Ihr die Knobelei in normalen Schwierigkeitsgrad durch. Beim zweiten Durchspielen erscheint Robo-Z. Nun wählt Ihr Shorty für den klugen Columbo, anschließend Hamm für Burger Dog.

NFL BLITZ

N64

Extra Blocker: Ihr steht kurz vor der Niederlage und müßt mit allen verfügbaren Spielern den Angriff des Feindes blocken? Drückt die Knöpfe für Passen und Drehung gleichzeitig und der Center-Spieler blockt.

Versteckspiel: Im Zweispielermodus kann der Gegenüber Eure gewählte Taktik ausmachen. Um Euren Cursor zu verstecken, drückt Ihr den Stick zweimal nach oben.

Barfuß: Ihr steht auf Flowerpower und wollt ohne Schuhe über die Wiese latschen? Sobald der Kommentator die Frage "Who's Playing?" stellt, drückt Ihr einfach folgende Kombination:

Z Z B B B B B B B A A ↑

Onsidekick: Um einen Onsidekick auszuführen haltet Ihr vor dem Kickoff folgende Tasten gedrückt:

A + B + Z + ↑

Kamera: Mit den Tasten **Z+A+B** brecht Ihr die Kamerafahrt ab.

EVANGELION 2ND IMPRESSION

SA

FMV-Skip: Ihr spielt das Abenteuer ein zweites Mal durch, wollt aber die Filmsequenzen überspringen? Um den FMV-Skip per **Start**-Taste freizuschalten, drückt Ihr im Titelbild ("Press Start")

C A R R Y A L L

BUST A MOVE 3

SA

Extralevels: Wer alle Welten bereits zigmal durchgespielt hat, den verläßt mit der Zeit die Motivation. Mit unserem Cheatcode schaltet Ihr im Arcade-Modus eine geheime Stufe frei, in der Euch die härtesten Aufgaben erwarten! Drückt einfach im Titelbild die folgenden Tasten:

A ← → A

TWISTED EDGE

N64

Boards: Die sechs geheimen Boards erhaltet Ihr, wenn Ihr alle Rennen als Erster abschließt. Das Buckyboard findet Ihr im Stunt-Modus, für das Flowerboard solltet Ihr als Erster die drei Kurse in der Anfangs-Runde des Competition-Modus gewinnen.

Superstart: Wenn Ihr gleich zu Beginn des Rennens einen Vorsprung herausholen wollt, drückt Ihr sobald das Signal "Go" verschwindet die Tasten

↑ ↑

Moves: Seid Ihr der ewigen Grabs leid? In unserer Tabelle haben wir Euch die geheimen Moves zusammengestellt.

MOVE	KOMBINATION
Spin	← (→) + A
Front Flip	↓ ↑ + A
Back Flip	↑ ↓ + A
Rodeo Flip	↑ ← ↓ → + A
Egg Flip	← → + A
Mc Twist 720	↓ → + A
Mist Flip	↓ → ← + A

GRID RUNNER

SA

Beide Spieler: Ihr wollt gleichzeitig mit Eurem Kumpel Flaggen einsammeln? Wählt die "Restore Game"-Option und gebt folgendes Paßwort ein:

↑ Y A → ↑ Y B ↓ → ↓

Credits: Um die Credits auf den Bildschirm zu rufen, nutzt Ihr das Paßwort

A Y A → ↓ Y ↑ → → A

Alle Flaggen: Ihr wollt alle Flaggen einheimsen? Benutzt das Paßwort

↓ Y → A → ↑ → B A ↓

Todesmatch: Ihr wollt Euch mit Eurem Kumpel mit Zaubersprüchen und Rempelmanövern duellieren? Gebt einfach das Paßwort

A Y → X → ↑ ↓ Y → ↓

ein und wählt im Zweispielermodus die "Grid Racer"-Levels eins bis drei. Nun düst Ihr wie in "Rock'n'Roll Racing" im Duell um die Wette!

XG 2

N64

Cheats: Wer im Wireframe-Modus über die Piste rauschen will oder unbegrenzt Nitro braucht, gibt unsere Cheats als Name ein. (Zum deaktivieren ein zweites Mal eingeben!)

Keine Anzeigen
NOPANEL
Blurry-Modus
FLICK
Micro Machines-Modus
SPYEYE
Kameraschwenk
SPIRAL
Turbomodus
XXX
Tron-Modus
NEUTRON
Pixel-Modus
PIXIE
Unbegrenzt Nitro
NITROID
Unbegrenzt Schild & Laser
XCHARGE
Unbegrenzt Waffen
MISTAKE
Wipeout-Modus
2064
Wireframe-Modus
LINEAR

Venom: Ihr benötigt das Venom-Motorrad, um den Sieg zu erringen? Gebt folgendes Paßwort ein:

868QCMH3H9HT

Wasp: Auch das Wasp-Motorrad steht Euch mit diesem Paßwort zur Verfügung:

555HZ1MH3H9H1

ISS '98

N64

Big Head: Wer seinen Spielern mächtige Schädel verpassen möchte, wartet im Titelbild auf den Schriftzug "Press Start". Nun drückt Ihr den altbekannten Konami-Cheat

C↑ C↑ C↓ C↓ C← C→ C← C→ B A

Anschließend haltet Ihr den **Z**-Button gedrückt und bestätigt mit der **Start**-Taste.

Posertricks: Wer den Feind mit coolen Tricks beeindrucken möchte, hält die **C←**-Taste gedrückt.

Bonusköpfe: Euch hängen die Visagen Eurer Schützlinge zum Hals heraus? Gewinnt den Internationalen Cup auf Level vier und genießt den Abspann. Anschließend wechselt Ihr ins "Create Player"-Menü und drückt den **L**-Button: Ihr gelangt in eine geheime Gesichtskontrolle!

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

TOMB RAIDER 3

TEIL 2: MADUBU-SCHLUCHT BIS METEORITEN-HÖHLE

PS Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Lara bis zum Ende ihres dritten Abenteuers. Bedenkt dabei, daß wir nicht jeden einzelnen Schritt erklären und lineare Abschnitte Eurem Forscherdrang überlassen.

Madubu-Schlucht: Vom Vorsprung rechts unterhalb des Brückenpfeilers gelangt Ihr über den Fluß. Hangelt nach links, dann an dem Überhang auf die andere Seite des Flusses. Weiter rechts kommt Ihr zu einem Tunnelsystem; die Stacheln überquert Ihr mit einem Laufsprung. Am Ende eines Tunnels findet Ihr den Schalter, der das Gitter bei den Wasserfällen öffnet. Dort springt Ihr schräg nach links und nutzt im geheimen Gang hinter dem ersten Wasserfall (Bild rechts) das Decken-Efeu. So kommt Ihr an den Speicherkristall. Sammelt ihn rennend ein, damit Ihr sofort ins Wasser springen könnt und nicht verbrennt. In der nächsten Höhle überwindet Ihr den See mit dem Decken-Efeu, nach dem Verlassen der Gruft überspringt Ihr den Wasserfall und haltet Euch an der Kletterwand fest. Im nächsten Raum wartet das Kajak auf Euch, mit einem Hebel im Wasser macht Ihr den Weg frei für das Paddel-Abenteuer. Bremst beim großen Wasserfall ab und paddelt hinter den herabgefallenen Steinbrocken links bis über das Seil. So haltet Ihr das Klappmesser an. Gleitet langsam den engen Wasserfall hinab und paddelt sofort nach ganz rechts. In der Höhle hinter dem Stachelparcours rudert Ihr rechts die leichte Steigung hinauf und steigt aus dem Kajak. Springt neben dem roten Holzgitter aus dem Stand ab und drückt sofort X (Bild unten), an der Decke klettert Ihr im richtigen Moment an den Flammen vorbei. Überquert den Fluß mit einem Laufsprung und sammelt den Raketenwerfer ein. In der Nähe der beiden Wasserfälle hangelt Ihr Euch an der Decke über den Fluß. Auf der rechten Seite geht es mit einem Laufsprung auf die Plattform beim Klappmesser, mit einem Sprung an die gegenüberliegende Kletterwand gelangt Ihr weiter nach oben. Kraxelt den Schacht nach unten, spurtet jetzt zweimal an den Rand der nächsten Stufe und duckt Euch, damit die Steinkugeln über Euch hinwegrollen. Die dritte Kugel kommt von hinten, ein Spurt nach vorne und ein Seitwärtssalto nach links am Ende des Weges bringen Euch in Sicherheit. Die Fackeln überspringt Ihr, indem Ihr ganz nach hinten bis zum Anfang des Weges schreitet, dann einen Hüpfer nach vorne und einen Sprung aus dem Stand macht. Danach rennt Ihr sofort weiter und duckt Euch ein drittes Mal vor der letzten Steinkugel. Über diverse Plattformen,


Springt mit Anlauf auf den Wasserfall (langer Pfeil), von dort erreicht Ihr den Geheimraum links hinter den Fluten.

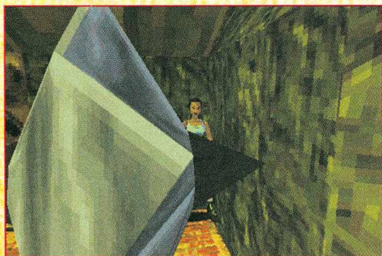
Krabbeltunnel, eine Kletterwand und die Seilbahn gelangt Ihr in den Raum mit der dicken Kette. Klettert an der Wand mit den Totenfratzen empor und hebt den Riesenpfropfen mit dem Hebel nach oben. Durch den Tunnel gelangt Ihr zum Kajak zurück, springt ins Wasser und laßt Euch in den Strudel treiben. Ein Hebel im Wasser unter der Plattform öffnet den Ausgang zum Punatempel.

Punatempel: Der Weg bis zum Endgegner ist linear, deswegen hier nur ein paar Tips zu den drei Fallen: Während Ihr im Raum mit den Sichelrädern die vier Schalter betätigt, müßt Ihr nach jedem Knopfdruck vor den anrollenden Rädern in die nächstgelegene Ecke flüchten (Bild unten rechts). In der Trichterfalle zieht Ihr zuerst den schwarzen Quader aus der Wand, bevor Ihr die drei Hebel nach unten drückt. Vor der nächsten Falle unbedingt speichern: Nach der Betätigung des Hebels spurtet Ihr den Gang entlang, lauft mit einer scharfen Rechtskurve in den nächsten Raum auf den mittleren Pfad und spurtet sofort wieder los. Der Elektrostrahl des Endgegners erwischt Euch nicht, wenn Ihr ständig Seitwärtssaltos ausführt; während der Echsenangriffe macht er eine Feuerpause.

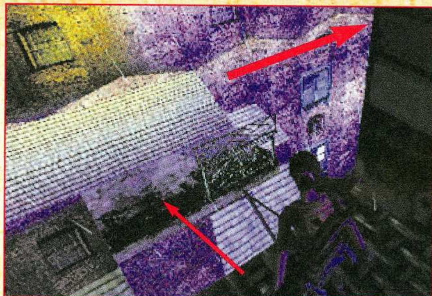

Laßt Euch hier fallen, drückt Quadrat, dann sofort X und zieht Euch hoch.

Kai an der Themse: Über das Gitter vor Euch und die Dachschräge (Bild oben) gelangt Ihr zum Schalter, der die Plattform gegenüber anhebt. Klettert an der Decke zur Seilbahn hinüber, mit dieser gelangt Ihr ins gegenüberliegende Gebäude. Dort laßt Ihr die brüchige Plattform zu Boden fallen und springt dann mit Anlauf an der Schräge rechts vorbei auf den breiten Vorsprung mit der Kletterwand hinten links. Am Ende des rechten Tunnels schnappt Ihr dem Wächter den Schlüssel zum Belüftungsraum weg. Der Weg zurück aus dem Gebäude führt über die steinerne Plattform, vorher öffnet Ihr die Luke mit dem Schalter über dem Eisengitter. Zurück auf dem Balkon laßt Ihr die dortige Plattform mit dem Schalter rechts wieder nach unten kippen – so gelangt Ihr ein Stockwerk tiefer und über einen Krabbeltunnel rechts auf die andere Seite. Dort drückt Ihr in der Nähe des Aufzugs den Knopf und krabbelt wieder zurück. Klettert wieder hoch zu der Stelle, wo der Level begonnen hat. Von der Plattform links unterhalb der Eisenbrücke gelangt Ihr mit einem Laufsprung auf den Balkon über dem Ende der Seilbahn (Bild ganz oben), von dort geht's über einen Vorsprung auf das Dach. Nehmt die erste Abzweigung nach rechts, überspringt die Häuser-


Drückt Ihr nach dem Absprung Richtung Kletterdecke nicht schnell genug X, fällt Lara in die Fluten und ertrinkt.

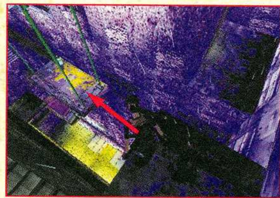

Nur wenn Lara dicht mit dem Rücken zur Wand steht, wird sie von den tödlichen Sichelrädern verschont.

LAST RESORT


Springt auf den Balkon und hangelt Euch dann nach rechts weiter.

schlucht und fahrt den Aufzug mit dem jetzt erreichbaren Schalter nach oben. Auf diesen gelangt Ihr mit einem Sprung aus dem Stand vom Dachvorsprung des mittleren Hauses (Bild rechts). Springt vom Lift in den Belüftungsraum, an dessen hinterem Ende löscht ein Schalter das Feuer im Schacht. Dorthin gelangt Ihr nach einer weiteren Häuserumrundung (Krabbeltunnel, Balkon über der Seilbahn). In den Tunnel nach der Rutschpartie springt Ihr aus dem Stand und mit anschließend gedrückter X-Taste. Flutet das hintere Becken im Schalterraum mit dem kleinen Hebel und zieht am Holzgriff im Wasser. Laßt das Wasser im hinteren Becken wieder ablaufen, im vorderen Becken könnt Ihr jetzt unter den Pumpenschrauben durchtauchen. Ein Krabbeltunnel am hinteren Ende des Ganges führt Euch zum Raum mit dem umherfahrenden Generator. Schiebt die Gitterkiste links so in seinen Weg, daß er auf die Kontakte in der Mitte des Raumes stößt (Bild rechts unten). Der jetzt freigegebene Schalter flutet das dritte Becken, im rötlichen Raum daneben gibt ein Schalter den letzten Knopf im Schalterraum frei. Das wieder geleerte dritte Becken überquert Ihr mit einer Kletterpartie an der Decke. Mit dem letzten Knopf im Schalterraum flutet Ihr das dritte Becken nochmal. Von dort schwimmt Ihr durch den Tunnel am Grund zur Kathedrale, über die Plattform am Kran gelangt Ihr zum Glockenturm.

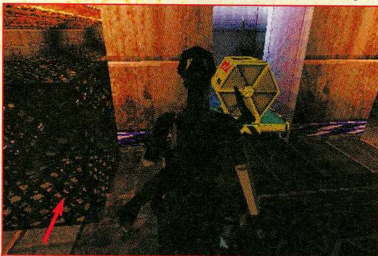
Aldwych: Kurz vor dem Ende des Treppenaufganges zerschießt Ihr das Fenster mit den brüchigen Rolladen und klettert den Schacht nach oben. Auf dem Dachboden zieht Ihr den Quader vor das linke Loch im Boden und verlaßt den Raum durch das andere. Jetzt könnt Ihr den Schacht emporklettern, den Ihr vom Dach eines Ticketautomaten erreicht. Dort angekommen schnappt Ihr Euch den Wartungsschlüssel. Fahrt mit der rechten Rolltreppe nach unten, überspringt den ersten U-Bahn-Tunnel und schaltet das Licht mit dem Schalter im Wartungsraum ein. Lauft ans andere Ende des Bahnsteigs und sammelt den alten Penny auf. Springt jetzt in den ersten Tunnel, in Richtung des bläulichen Lichts findet Ihr einen rötlich schimmernden Raum. Kraxelt über diverse Plattformen, Kletterwand und -decke nach oben. Am rechten Ausgang erwartet Euch eine Falle: Rutscht rückwärts den kurzen Abhang hinab und haltet Euch fest. Laßt Euch fallen und springt mit einem Salto nach links von der brüchigen Plattform ab. Rutscht jetzt bis zum Rand des Abhangs, drückt Quadrat und haltet dann X gedrückt, bis Ihr am Vorsprung gegenüber hängt. Laßt Euch fallen und drückt am Ende des Abhangs Quadrat für einen Rückwärtssalto. Bei der anschließenden Kletterpartie nach oben öffnet Ihr mit dem Knopf auf der Einbuchtung eine Falltüre


Von diesem Dachvorsprung aus erreicht Ihr den Maler-Aufzug.

im roten Raum. Durch diese gelangt Ihr in einen großen weißen Raum. Im kleinen Nebenraum zieht Ihr im Loch unter der brüchigen Plattform am Steinquader, durch das andere Loch gelangt Ihr jetzt zum nächsten Abschnitt: Dort müßt Ihr durch schnelle Spurts drei Räume erreichen, bevor sich die Türen schließen. Betretet zuerst den rechten und dann den mittleren Raum (rechter Knopf) und betätigt jeweils einen Schalter. Als letztes spurtet Ihr in den linken Raum (linker Knopf). Dort klettert Ihr an der Decke über den See und findet den ersten Salomo-Schlüssel. Zurück im roten Raum nehmt Ihr wieder den Ausgang rechts zum Fallen-Schacht. Jetzt könnt Ihr über die herabgelassene Presse den zweiten Salomo-Schlüssel erreichen. Anschließend kauft Ihr Euch in der Schalterhalle mit dem alten Penny ein Ticket (Bild unten). Geht in den U-Bahn-Tunnel am Ende der linken Rolltreppe. Lauft Richtung blauer Schimmer, bis plötzlich ein Schurke aus einer Tür herausläuft. Folgt ihm schnell durch die nächste Tür, bevor Euch die U-Bahn erfaßt. Der Knopf im Seitentunnel öffnet eine weitere Tür zu einem geheimnisvollen Türen-Labyrinth. Im nächsten Raum öffnet Ihr mit den beiden Salomo-Schlüsseln den Weg zum Steinmetzhammer. Eine neue Öffnung neben dem Ausgang des Labyrinths führt Euch zu einem Unterwassertunnel. Am anderen Ende klettert Ihr an der Decke entlang zum Tunnelspalt, die Sperre dahinter öffnet Ihr mit Eurem Ticket. Am Ende der Rolltreppe rechts öffnet Ihr die Tür mit dem Hammer, der Knopf dahinter macht den Weg zum Zugabteil frei. Mit dem Knopf könnt Ihr hier ein paar Erdrutsche auslösen, damit Ihr den Ausgang des Levels erreicht.


Nur der Ticketschalter mit dem schwarzen Bedienfeld ist funktionstüchtig (Pfeil): Kauft Euch dort ein Ticket.

Lud's Gate: Folgt dem Mann mit der Fackel und lauft in den mittleren Gang. Nach Kletterwand und Tunnel erreicht Ihr einen Raum samt Steinquader. Zieht und schiebt ihn ganz nach links, um den Zugang zu einer Höhle mit ägyptischen Wandmalereien zu öffnen. Dort klettert Ihr nach oben in den kleinen Raum links neben dem Speicherkristall und schiebt den Steinquader auf die helle Bodenplatte. Steigt auf den Quader, um wieder aus dem Raum zu gelangen. Jetzt könnt Ihr den goldenen Schalter gegenüber des Kristalls per Deckenleiter erreichen. Verlaßt den Raum mit Hilfe des Pfeilers, der sich vor den Eingang geschoben hat und lauft zurück in die Höhle mit dem rotierenden Mobile: Dort zieht Ihr am Steinquader, jetzt könnt Ihr im ägyptischen Raum den Ausgang unter der Decke erreichen. Auf dem Weg dorthin müßt Ihr einen weiteren goldenen Schalter umlegen, um die Tür an der Kletterwand zu schließen. Oben angekommen springt

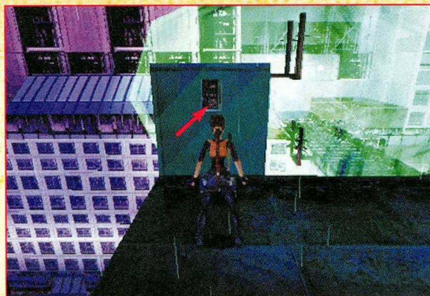

Schiebt den Gitterquader aus der Aussparung bis zum angezeigten Feld (Pfeil), und der Generator fährt zum Kabelkasten.

Unser Player's Guide führt Euch zuerst nach Indien, zu den Südseeinseln, nach London, dann Nevada und in die Antarktis. Erfahrene Forscher wählen jedoch eine leicht geänderte Abfolge der Schauplätze: Da Ihr im Hochsicherheitstrakt von Nevada eingebuchtet werdet und dabei alle Waffen und Munition verliert, ist dieser Verlust am geringsten, wenn Ihr nach der Indien-Reise dort zuerst vorbeischaut.

LAST RESORT

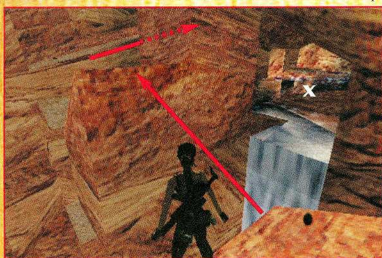
Ihr sofort nach dem Rutsch auf die brüchige Plattform nach vorne ab und zieht Euch auf den Vorsprung mit den beiden Sarkophagen hoch. Nehmt dort das Balsam-Öl mit und springt dann in den Schacht, in den die Plattform gefallen ist. Taucht nach unten in den Tunnel; hinter der Strömung schwimmt Ihr nach rechts und betätigt den Hebel gegenüber dem Fenster. Hinter Euch klappt eine Falltür herunter, im Raum darüber öffnet ein Schalter den Wassertunnel unter Euch. An der T-Kreuzung taucht Ihr nach links und steigt am Ende des Kanals aus dem Wasser. Erledigt den Wächter mit der Mütze und schnappt Euch seinen Schlüssel zum Heizraum. Hinter ein paar Kisten in der Ecke findet Ihr die Harpune. Folgt dem vorhin geflüchteten Taucher ins Wasser und erledigt ihn mit der Harpune. Wenn das Krokodil angreift, taucht wieder zurück und erschießt es vom Steg neben dem Wassergraben aus. In der Unterwasserhalle hinter dem Tunnel findet Ihr ein Tauchfahrzeug. Mit ihm taucht Ihr schnell genug, um diverse Hebel in den Seitengängen der Halle zu erreichen und den Ausgang nach oben zu finden. Zwischendurch holt Ihr Luft in einer der seitlichen Höhlen – wird's doch mal knapp mit Eurer Luft, solltet Ihr genug Medi-Packs dabei haben! Habt Ihr den ersten Wasserschacht erreicht, schaltet Ihr die Flammen mit dem Hebel im Becken unter den Plattformen ab, in den "Heizraum" gelangt Ihr danach mittels einer Kletterdecke über dem Wasserfall. Der Schalter dort macht den Weg zum zweiten Wasserschacht frei. Dort überwindet Ihr die Schaukel-Fallen wie folgt: Im richtigen Moment springt Ihr aus dem Stand auf das linke Ende der Plattform, macht sofort eine Rolle, haltet Euch fest und zieht Euch dann hoch. Im Tunnel hinter den beiden Schaukeln klettert Ihr gleich am Anfang nach links in die Öffnung über Euch. Jetzt noch ein paar gewagte Sprünge über den Schacht, und Ihr gelangt in Miss Lees Apartment.

Innenstadt: Folgt Sophia nach draußen und klettert schnell nach oben. Bekommt Ihr dabei einen Volltreffer von Lees Plasmastrahlen ab, heilt Euch sofort vollständig. Zerschießt das Stromkästchen und Sophia ist Geschichte (Bild oben). Lauft nicht über die Brücke zum Artefakt, sondern springt auf der rechten Seite über die Häuserschlucht. Schaltet den Strom ab und schnappt Euch das Auge der Isis.



Während Sophia auf der Brücke steht, schießt Ihr auf den Stromkasten (Pfeil) – der Kurzschluß in der Brücke macht dem Spuk ein Ende.

Wüste von Nevada: Nehmt den Weg durch den Felsbogen rechts, durch einen Tunnel und über diverse Felsvorsprünge gelangt Ihr zu dem quadratischen Gebäude. Springt in den Schacht. Hinter dem Unterwassertunnel arbeitet Ihr Euch rechts über einige Plattformen und Vorsprünge bis zur anderen Seite vor, statt in die Schlucht zu hopsen. Bei der breiten Kletterwand unterhalb des Speicherkristalls kraxelt Ihr nicht nach oben, sondern laßt Euch in der Mitte ganz links auf den Vorsprung fallen. Mittels der kleinen Kletterwand links und einigen Plattformen gelangt Ihr zum oberen Flußlauf (Bild unten). Erklimmt den Schaufelrad-Turm und lauft weiter bis zur Schleuse. Den Zugang zum Tunnel über den beiden Wasserfällen links öffnet Ihr mit drei Hebeln im Wasser – der zweite ist direkt hinter dem Eingang zum Unterwassertunnel, den Ihr mit dem ersten geöffnet habt. Verstellt die Schleuse mit dem kleinen Hebel und holt Euch den Zündschlüssel auf dem jetzt herabgesenkten Holzgerüst. Zurück zur breiten Kletterwand und nach oben: Dort sprengt Ihr den weiteren Weg frei und springt sofort nach der Sprengung zu Seite. Nach einer kurzen Kletterpartie erreicht Ihr den ersten Sicherheitszaun. An dessen Ende krabbelt Ihr in den Tunnel, nach der ersten Biegung nehmt ihr den Weg nach oben. Der Hebel im Wasserbecken öffnet den kleinen Verschlag neben den zwei Schlangen. Dorthin gelangt Ihr über einen Abhang gegenüber des ersten Sicherheitszauns. Der kleine Hebel dort flutet das Becken auf den Holzpfeilern. Nehmt jetzt im Tunnel neben dem ersten Zaun den unteren Weg und klettert in das Becken. Der Hebel im kleinen Nebentunnel öffnet ein Fenster: Mit einem Laufsprung könnt Ihr dort über den Sicherheitszaun hüpfen und auf der Kiste landen. Im hinteren Gebäude findet Ihr einen Buggy, mit ihm fahrt Ihr über die Schräge am Haus auf das Dach. Hier entdeckt Ihr die Codekarte für den Generator im vorderen Haus. Schaltet dort die Hochspannung ab, jetzt könnt Ihr das große Eisengitter öffnen, mit dem Buggy die Schanze neben dem Verschlag hochrasen und den Zaun überspringen.



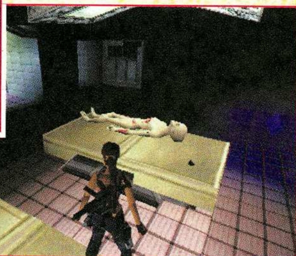
Springt an die Kante und zieht Euch nach oben. Hüpft nach kurzem Rutschen auf die Plattform, von dort gelangt Ihr mit einem leicht schrägen Sprung an den Vorsprung. Hangelt nach rechts und laßt Euch auf die Plattform fallen. Ihr rutscht nochmal und erreicht mit einem Rückwärtssalto die markierte Stelle.

Hochsicherheitstrakt: Die Laserstrahlen über der Fensterbank befreien Euch aus der Zelle. Öffnet alle Zellen mit den Schaltern, Eure Mitgefangenen kümmern sich um den Wächter. In einer der Zellen findet Ihr einen Fluchttunnel, die Quader darin schiebt Ihr nach vorn. Mit dem Schalter im Freien öffnet Ihr nach dem Stacheldraht den Schacht hinter Euch. Klettert nicht ganz hinab, sondern laßt Euch auf halbem Wege links in den grünlichen Tunnel fallen. Überspringt die erste Falltüre und laßt Euch bei der zweiten in das Loch fallen. Mit dem Knopf gegenüber dem Radar-Display öffnet Ihr die Tür zum Zellenraum: Die Gefangenen erledigen den MP-Mann, Ihr greift Euch seine Codekarte A. Damit öffnet Ihr die Gittertür gegenüber dem Zellenraum. Nehmt im Gangsystem dahinter die erste Abzweigung links, im blauen Raum mit den drei Kisten zieht und schiebt Ihr die hintere um den Pfeiler herum bis unter die Öffnung in der Decke. Klettert nach oben und flutet den Raum unter Euch mit dem Schalter. Jetzt erreicht Ihr den Tunnel am hinteren Ende des blauen Raumes und gelangt in die Küche. Im Raum links neben der Küche öffnet ein Knopf den Lüftungsschacht – hinter den Ventilatoren laßt Ihr Euch in der Mitte des Raumes rückwärts in den Schacht fallen und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt nach links und laßt Euch fallen, links oben erreicht Ihr einen Krabbeltunnel. Am Ende des



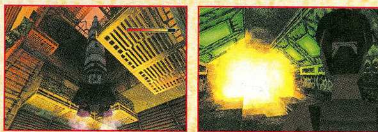
Der dunkle Bereich rechts ist der einzige Weg von der Plattform am Wasser bis zum Ausgang der Höhle.


Wer genug Energie übrig hat, springt von hier auf das Dach des UFOs.


Lara meets X-Files: Neben dem UFO-Hangar findet Ihr ein Alien – ist es echt oder nur eine perfekte Attrappe?

folgenden Ganges krabbelt Ihr nach oben, das Fallgitter über Euch öffnet ein Knastgenosse. Weiter geht's. Flüchtet vor dem Wächter und biegt bei der "MI-12"-Kiste nach links ab, im gelben Tunnel laßt Ihr einen weiteren Gefangenen frei. Hat er den Wächter erledigt, schnappt Ihr Euch seine B-Codekarte. Mit dieser gelangt Ihr in den Kontrollraum, wo Ihr die grünen Laserstrahlen abschaltet. Lauft jetzt an der MI-12-Kiste vorbei nach rechts und hinter dem Schacht in den linken Gang. Befreit weitere Gefangene, damit der MP-Wächter einen gelben Sicherheitsstecker hinterläßt. Damit öffnet Ihr die Tür neben dem Flak-Geschütz. Im gelben Raum nach dem Stealth-Hangar lockt Ihr den Wächter in den Laserstrahl, den Ihr mit dem kleinen Hebel am Pfeiler aktiviert. Springt über den Strahl Richtung Ausgang, nach dem Tunnel erreicht Ihr den Radar-Tower. Auf der Treppe nach oben entdeckt Ihr links einen seitlichen Tunnel. Durch diesen gelangt Ihr zum Kontrollraum, ein Knopf in der Ecke schiebt die Radarkuppel zur Seite. Springt in das Loch auf dem Dach des Towers, taucht in die Mitte des Beckens (nicht über die Öffnung!) und schwimmt nach oben auf die Plattform. Über diverse Plattformen (Bild links) gelangt Ihr in einen Krabbeltunnel, an dessen Ende ein Schalter die Tür neben Euch öffnet. Dorthin gelangt Ihr, wenn Ihr durch den seitlichen Tunnel am Boden des Beckens taucht. Hinter der Tür krabbelt Ihr links die erste Kletterwand hoch, am Fuße des Towers findet Ihr rechts eine Leiter, am Ende des weißen Tunnels dahinter lauft Ihr nach rechts und klettert in den grünen Krabbeltunnel. Hier liegt ein gelber Sicherheitsstecker, mit dem Ihr im Raum mit den beiden Kletterwänden die Strömung im Wasserbecken abschaltet. Steigt jetzt die hintere Kletterwand hoch und springt ins Wasser. Schwimmt in das Loch in der Mitte des Beckens. Am Ende des Tunnels taucht Ihr nach oben bis zur Wasseroberfläche. Hinter den Laserstrahlen im Tunnel krabbelt Ihr links über die Kisten, im Raum nach der Tür sammelt Ihr alle Waffen und Medi-Packs ein. Beim Weg zurück müßt Ihr ein paar Treffer von der Auto-Kanone einstecken. Lauft die beiden Abhänge rechts ganz nach oben und erledigt alle Wachen. Einer von ihnen läßt einen blauen Sicherheitsstecker fallen. Mit ihm öffnet Ihr die Tür zum Aussichtsraum. Dorthin gelangt Ihr über eine Leiter kurz vor dem oberen Ende des zweiten Abhangs. Der Knopf dort setzt das Förderband in Bewegung, über den Quader am unteren Ende des Bandes und einer Kletterdecke gelangt Ihr auf das Glasdach. Der Wächter läßt einen gelben Sicherheitsstecker fallen, mit dem Ihr das Gitter am Boden der großen Halle öffnet. Ein paar Schritte weiter rennt Ihr auf die Ladefläche des Lasters.

Area 51: Der Knopf nach der ersten Biegung links öffnet das Gitter am Boden. Nach dem Tunnel krabbelt Ihr rechts unter der ersten Laserbarriere hindurch, die zweite umgeht Ihr mit Hilfe des kleinen Tunnels rechts. Am Ende des nächsten Abschnittes befördert Euch eine Falltür nach draußen. Zurück ins Gebäude gelangt Ihr durch einen Tunnel am Boden des quadratischen Grabens. Ein Schalter im Graben hebt das Gitter am Boden. Im großen Stollen krabbelt Ihr links hinter dem verglasten Bodenstück in den Gang. Danach lauft Ihr zweimal links, dann wieder rechts auf das Tor zu. Es schließt sich vor Euch und zwei Wächter greifen an. Erledigt sie und hebt das Gitter rechts vom Tor mit dem Schalter auf der rechten Seite. Nach Krabbeltunnel und Aufgang nehmt Ihr an der Kreuzung den rechten Weg zum Raketensilo, der Wächter dort hinterläßt eine CD zur Codefreigabe. Den Computer dafür findet Ihr, wenn Ihr zurück geht und Euch an der Kreuzung für den linken Weg entscheidet. Nachdem die kleine Rakete nach oben gehoben wurde, könnt Ihr die Leiter an der Wand daneben erreichen. Dem Wächter im Dachgewölbe knöpft Ihr den Zugangsstecker zum Hangar ab. Dorthin gelangt Ihr, wenn Ihr bis zum Ende des Tunnels am Boden des Raketensilos lauft. Am hinteren Ende des Schienenstrangs klettert Ihr nach oben und drückt auf den Knopf.


Nach dem Start der Rakete flüchtet Ihr vor dem Feuersturm in den Nebenraum (rechts).

Direkt vor der Schwebebahn krabbelt Ihr unter der Schiene hindurch und dann nach oben, von dort springt Ihr auf die Bahn und weiter nach oben in den Tunnel über der Schiene. Danach führt Euch ein Gang neben der Schiene zum UFO-Hangar. Springt über die Laserstrahlen, im Raum hinter den Kisten drückt Ihr zuerst den Knopf auf dem Gittervorsprung, den Ihr von der braunen Plattform erreicht, und dann den gegenüberliegenden Knopf. Seid Ihr schnell genug, könnt Ihr den nächsten Raum mit den fünf Hebeln erreichen: Durch Umlegen des ersten, zweiten und vierten Hebels von rechts öffnet sich das Tor zum Hangar. Dort klettert Ihr an der Wand links hinten nach oben und erreicht mit einem Rückwärtssalto das Gerüst über dem UFO. Auf dem Dach des UFOs findet Ihr den Abschußcode – mit ihm startet Ihr die Rakete im Silo. Nach der Zündung rennt Ihr sofort in den Raum hinter Euch. Klettert durch das leere Silo nach oben ins Freie, dort hat einer der Wachen die zweite CD zur Codefreigabe. Über einen Tunnel, den Ihr mit einem Schalter im Wachraum öffnet, gelangt Ihr zurück zum Hangar. Steckt die CD in den Computer im Raum hinter dem UFO: Jetzt könnt Ihr es betreten und das Element 115 einsacken.

Antarktis: Arbeitet Euch rechts an der Küste entlang bis zur vorderen Seite des Schiffes. Über eine Deckenleiter in der Ecke rechts gelangt Ihr an Bord. Springt in das Loch. Hinter dem Schiffsmotor findet Ihr einen Hebel, der neben Euch eine Falltür öffnet. Am Bug des Schiffes laßt Ihr mit einem Schalter das Rettungsboot ins Wasser. Mit dem Motorboot tuckert Ihr durch den Wassergraben bis zum Gebäude neben dem Gerüst; steigt aus und klettert am Gerüst an das andere Ufer. Geht nach dem zweiten Tunnel den Weg rechts entlang über die Holzbrücke. Am Lagerfeuer müßt Ihr rechts hinab in den Pumpenraum. Dort dreht Ihr nur am ersten und dritten Rad, jetzt könnt Ihr den Strom für das Forschungslager im Raum über Euch anschalten. Im Gebäude mit den Schiebetür-Fallen am Eingang findet Ihr eine Brechstange, im Haus hinter dem Hundezwinger den Torschlüssel. Mit ihm öffnet Ihr in der Hütte beim großen Gerüst das Tor für das Motorboot. Der Wasserkanal dahinter führt Euch zum Ausgang des Levels an der Rückseite des Holzgebäudes.

RX-Techs Bergwerk: Im Gang neben dem Schacht lauft Ihr bis zur vierten Tür, zwei Schritte weiter hört Ihr schon das Quietschen der zweiten Tür: Kehrt um und lauft durch den offenen Seitentunnel. Im Raum mit den drei Loren nehmt Ihr die Unterste, an der er-

Euch gehen Speicherkristalle oder Medi-Packs aus? Den Endgegner wollt Ihr möglichst schnell mit Raketen wegputzen? Kein Problem mit unserem Cheat: Drückt im Spiel L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 und R2. Lara schreit laut vor Schreck – Ihr Inventory ist bis zum Rand mit Waffen, Munition, Fakkeln, Speicherkristallen und Medi-Packs gefüllt! Für die Levelanwahl drückt Ihr im Spiel L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, Lr, R2, L2, I2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2 und L2.

LAST RESORT

sten Weiche schaltet Ihr sie mit einem Schlag auf den Stellhebel nach links. Hinter dem Tunnelkomplex (rechts neben dem ersten Halt) erreicht Ihr einen kleinen Kran und ein Wasserloch. Taucht so schnell wie möglich nach unten und schnappt Euch den Anlasser für die Winsch. Bei der Rückfahrt mit der Lore zieht Ihr am ersten Abhang die Bremse. Die anschließende Fahrt mit der mittleren Lore bremst Ihr beim Abhang nach der Holzbrücke ab; mit einem Schlag auf den Stellhebel haltet Ihr an. Beim Abstieg in die Schlucht nutzt Ihr Vorsprünge und seitliche Plattformen. Laßt Euch nicht ganz nach unten fallen, sondern klettert beim letzten Vorsprung in den Tunnel links. Auf dem Gerüst in der Höhle dahinter findet Ihr eine Brechstange, von dort könnt Ihr auch den Ausgang der Grotte errei-



Springt hier mit Anlauf an der vorderen Kante leicht schräg am Gerüstpfeiler vorbei auf die Eismauer.

chen (Bild unten). Auf der Rückfahrt bremst Ihr sofort nach dem Sprung über den Abgrund ab und schlagt auf den Stellhebel. Mit der Brechstange öffnet Ihr die Tür mit dem Vorhängeschloß in der Schienenhalle und nehmt die Bleisäurebatterie mit. Mit der obersten Lore gelangt Ihr zur Winsch, Batterie und Anlasser senken die Taucherglocke. Springt hinterher und wärmt Euch auf dem Tauchweg nach unten zuerst in der Höhle neben dem grünen Licht und dann in der Taucherglocke auf. Unterhalb der Glocke schwimmt Ihr in den kleinen Spalt etwas oberhalt der beiden grünen Lichter (zündet vor dem Tauchgang eine Fackel an) und wärmt Euch nach zwei Rechtskurven in einer Höhle. Der Weg dorthin ist sehr knapp, eventuell müßt Ihr Euch mit einem Medi-Pack vor dem Erfrieren retten. Neben der Grotte führt ein Tunnel nach oben, dort lauft Ihr über die Brücke und dann in den Bunker.

Die vergessene Stadt Tinnos: Klettert in der linken Ecke der Götzen-Halle an der Leiter nach oben. Nach der Kreuzung am Ende des Tunnels zieht Ihr rechts am Hebel. Laßt Euch rechts davon herunterfallen und springt in den jetzt offenen Tunnel, dort findet Ihr den ersten Uli-Schlüssel. Mit ihm öffnet Ihr das Gitter am anderen Ende der Halle, nach der Leiter laßt Ihr auch auf den Vorsprung unter dem ersten Fenster links fallen und betätigt den Hebel an der Wand.



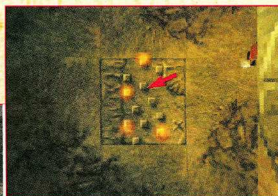
Der Weg über die zerfallene Brücke: Mit Anlauf über die Schlucht zum Speicherkristall, dann weiter nach rechts oben.

Nach einer Rutschpartie im Gang gegenüber dem Fenster legt Ihr den Hebel in der hinteren Ecke um, und eine Leiter in einem entfernten Raum erscheint. Klettert dort nach oben und drückt auf den ersten, zweiten und fünften Knopf von links. Lauft durch das Gitter unter Euch und bis zum Ende der Brückenhälfte, springt dann mit Anlauf nach links zum Speicherkristall (Bild oben). Rechts geht's weiter über einen Vorsprung auf die hintere Brückenhälfte. Nach dem Tunnel zur zweiten Brücke erledigt Ihr die beiden Mutanten-Monster, um hinter den Feuer-Fallen den linken Weg zu beschreiten. Erledigt im Raum nach dem Gitter die drei Riesenmonster. Im Käfig links zieht Ihr am Hebel. Über Quader und Plattform daneben klettert Ihr nach oben, ein paar Schritte weiter rechts entdeckt Ihr einen Krabbeltunnel. Im großen Raum dahinter müßt Ihr diverse Schalter in der richtigen



Tretet von der Kante dieser Plattform einen Schritt zurück und springt dann ab: Ihr landet unterhalb der Kletterdecke.

Reihenfolge betätigen (fangt oben rechts an), um an die Kletterdecke zu gelangen (Bild oben). Der letzte Schalter öffnet das Tor am Boden, im Gewölbe dahinter findet Ihr in der rechten vorderen Ecke den zweiten Uli-Schlüssel. Der Ausgang liegt in der linken hinteren Ecke. Ihr kommt in eine große Halle, in deren Mitte sich eine pulsierende Lichtsäule befindet. Ein Stockwerk höher erstrecken sich von der Säule vier Tunnel in jeweils eine Himmelsrichtung. Im Sumpf des südlichen Ganges watet Ihr nach rechts, bis Ihr an einer kreisförmigen Wandzeichnung vorbeikommt. Ein paar Schritte weiter verlaßt Ihr rechts den Sumpf. In der Höhle am Wegesende schnappt Ihr Euch die erste ozeanische Maske, auf dem Weg zurück achtet Ihr auf herabfallendes Gestein. Im Raum mit der Lichtsäule geht Ihr jetzt in den westlichen Tunnel. Im Labyrinth dahinter biegt Ihr immer rechts ab, bis Ihr die Sackgasse mit dem kleinen Medi-Pack am Ende erreicht. Kehrt um, biegt an allen Kreuzungen wieder rechts ab und lauft den Abhang noch oben. Weicht den Fallen mit Seitwärtssaltos aus, schnappt Euch die zweite ozeanische Maske und rennt zur Lichtsäule zurück. Im östlichen Tunnel hängt Ihr Euch rückwärts an die Kante und laßt Euch im richtigen Augenblick durch das Sichelrad ins Wasser fallen. Taucht beim nächsten Sichelrad senkrecht nach unten und weiter durch den Tunnel. Im Raum dahinter schwimmt Ihr zuerst in den linken Gang und holt erstmal Luft. Nachdem Ihr am Hebel gezogen habt, müßt Ihr in kurzer Zeit aus dem Gang herausschwimmen und den Tunnel nach oben im rechten Gang erreichen. Holt in der Aussparung und der Decke Luft und taucht am Grund entlang an den Sichelrädern vorbei in den offenen Bodentunnel. Nach der ersten Biegung öffnet ein Hebel das Gitter vor dem gegenüberliegenden Tunnel. Schwimmt dorthin zurück und schnappt Euch die dritte ozea-



Zündet auf dem Quader eine Fackel an: Die vierte Säule (Pfeil) wird nicht erleuchtet.

nische Maske. Der Hebel beim Speicherkristall öffnet das Gitter am Ende des Bodentunnels. Zurück im Raum mit den vier Gängen schwimmt Ihr in den unteren, nach einem längeren Tauchgang gelangt Ihr wieder zur Lichtsäule. Im Raum nach dem nördlichen Tunnel zeigt Euch eine Fackel den Weg über die Pfeiler (siehe Bild). Das zweite Lavabecken überquert Ihr auf den Plattformen, die von den Feuerspeiern beleuchtet werden. Den hintersten Spucker schaltet Ihr mit dem Hebel rechts ab. Im Raum nach dem Gitter erwartet Euch die letzte ozeanische Maske. Setzt alle vier Masken in die Aussparungen neben der Lichtsäule ein – sie verschwindet und der Weg zum Meteoriten-Krater ist frei.

Höhle des Meteoriten: Rennt auf der ringförmigen Plattform der Riesenspinne davon und feuert gleichzeitig auf sie. Sackt sie nach einigen Treffern zu Boden, spurtet Ihr schnell in einen der vier Seitengänge und sammelt eines der Artefakte ein. Rennt schnell auf den Kreisweg zurück, bevor die Spinne wieder aufsteht. Habt Ihr alle vier Splitter eingesammelt, ist es Zeit für die endgültige Abrechnung... *th*

COLONY WARS 2

MISSIONSSTRUKTUR UND CHEAT-LISTE

Erfolglose Navy-Piloten erhalten mit allgemeinen Tips und einer Missionsstruktur Infos zu Kampftaktik und Kriegsverlauf. Nur wer auch damit scheitert, sollte einige der ausgewählten Cheats benutzen – diese mindern den Spaß am Spiel! *cb*

Allgemeine Kampftips

Raketenwarnung: Sobald die "Im Anflug"-Warnung aufblinkt, setzt Ihr eine Ablenkungsmine hinter Euch ab. Zusätzlich verlangsamt Ihr die Geschwindigkeit und fliegt eine 90-Grad-Schleife.

Flugmanöver: Bei frontal anfliegenden Feindschiffen dreht Ihr nicht seitlich weg, sondern fliegt über bzw. unter dem Gegner vorbei. Anschließend verlangsamt Ihr und dreht wieder um 180 Grad – meist hängt Ihr so hinter dem Feind.

Waffenbenutzung: Gewöhnt Euch bei schwierigen Missionen an, ständig zwischen den am besten geeigneten Waffen hin- und herzuschalten – knallt Ihr immer nur mit Laser und Raketen herum, gehen die meisten zeitkritischen Schlachten verloren, weil Ihr zu lange aufgehalten werdet.

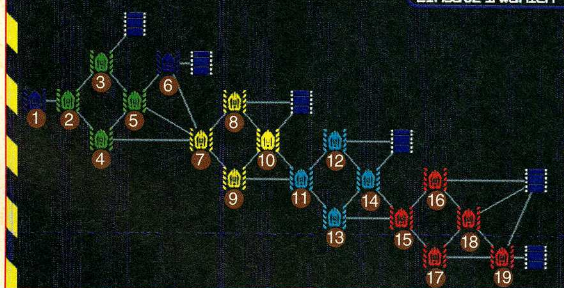
Anflug auf Großkampfschiffe: Um von verheerendem Laserfeuer verschont zu bleiben, fliegt Ihr spiralförmig auf Kampfplattformen und andere gut verteidigte Schiffe zu: Haltet zusätzlich zum Beschleunigungs-Knopf einen der L/R-Taster zum Drehen gedrückt und zieht den Stick leicht zurück: Je mehr Ihr lenkt, desto weiter wird die Spirale.

CHEATS FÜR DIE NAVY



Um die Cheat-Codes einzugeben, geht Ihr in den Paßwort-Screen. Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung!

Alle Waffen	**Keine Waffenüberhitzung**
Tornado	Dark*Angel
Level Select	**Ein Treffer vernichtet alle Feinde**
Demon	Tsunami
Alle Schiffe	**Unbegrenzte Sekundärwaffen**
Thunderchild	Chimera
Unendlich Energie	**Alle Cheats deaktivieren**
Vampire	Stormlord



Alle 19 Akte auf einen Blick: Unten erfahrt Ihr, wie der jeweilige Akt heißt und wieviel Einsätze auf Euch warten. Je nach Erfolg werden einzelne Missionen ausgelassen.

Ihr habt ellenlange Paßwort- und Wertelisten oder Cheats erspielt? Genauso mühseelig wie für Euch das Aufschreiben, ist für uns das Abtippen! Schickt Ihr uns Eure Cheats auf Diskette, spart Ihr uns einen Haufen Arbeit; zudem könnt Ihr für jeden Trick einen wertvollen Preis abräumen. Wir freuen uns auf digitale Zuschriften im "Word"-Format auf 3,5 Zoll-Diskette!

ALLE SZENARIEN DES KRIEGES

Damit Ihr Euch in den Wirren des Gefechts zurechtfindet, erläutern wir hier alle Kapitel und Missionen des Navy-Feldzuges – bis zum bitteren Ende.

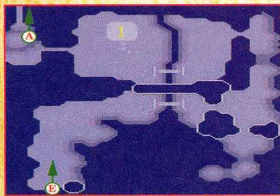
Nummer/Titel	Missionen
1: Ein neuer Anfang	Begleitpflicht/Ausrüstungsvergleich/Kampfplattform
2: Feinde zum Schweigen	Eintreffen aus dem Warp-Loch
3: Der Preis der Entdeckung	Belagerte Anlage/MInenräumung/Liga-Nachschub
4: Eröffnungszüge	Liga-Augen schließen/Dimensionsraketen/Supergeschütz
5: Rückkehr zum Krieg	Abfangen der Liga-Aufklärer
6: Gefangene von Sol	Errichtung Abwehrnetz/Frachtdiebstahl/Mit letzter Kraft
7: Ein Verlust	Erkundung des Asteroidenfeldes
8: Die Prüfung der Einigkeit	Unterstützung/Verteidigung der Anlage/Überfalltaktik
9: Das Ende der Unschuld	Bergbauanlage/Friedhofserkundung/Überwachungsalarm
10: Wachsender Widerstand	Überprüfung eines Notrufs
11: Die Wächter	Überwachung der Abbau-Operation
12: Schuldzuweisung	Forschungsschiff/Naturkatastrophe/Ferng. Zielerfassung
13: Freund oder Feind	Daten-Diebstahl/Gefangennahme/Verräterjagd
14: Das Tribunal	Bestrafung
15: Die Liga am Ende	Brückenkopf im Heimatsystem der Liga
16: Eine neue Bedrohung	Verteidigung Kriegsschiff/Notruf/Eliminierung Superstrahl
17: Eine unerwartete Wende	Großangriff/Alien-Vorhut/Eroberung der Alien-Technologie
18: Hoffnung d. Menschheit	Räumung des Wegs zum Warp-Loch der Aliens
19: Krons Wahnsinn	Alien-Warp-Loch/Krons Supergeschütz/Eliminierung Krons

BLAZE & BLADE

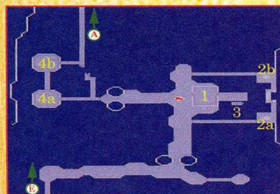
KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 1

PS Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzen dürft, müßt Ihr mit dem Wirt im Gasthaus plaudern, und auch die anderen Gäste solltet Ihr ansprechen. *au*

Die Wiese am Seeufer:
Springt über die Felsblöcke (1) zum Teleporter und schiebt die Statue zur Seite. Noch könnt Ihr den Teleporter nicht benutzen.



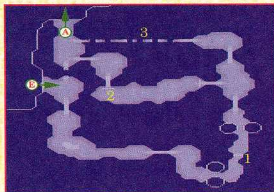
Das Bootshaus am Seeufer:
Das Bootshaus (1) bleibt verschlossen, bis Ihr den Schlüssel aus der Holzfällerhütte geholt habt. Bei 2a und 2b steigt Ihr nacheinander auf die Knöpfe, um das Tor zu öffnen. Mit dem Boot (3) schafft Ihr es zu den Ruinen, dazu sind die Charaktere aber noch zu schwach. Achtung bei 4a und 4b: Hier müßt Ihr durch zwei Käfige voller Kobolde. Einmal im Zwinger werdet Ihr solange eingeschlossen bis alle Monster erledigt sind!



Der Wasserfall von Maldo:
Springt bei Punkt 1 auf den Lift und laßt Euch nach oben tragen. Hüpft über die herantreibenden Baumstämme zum anderen Ufer (2). Bei Punkt 3 bringt Euch ein Lift wieder nach unten.



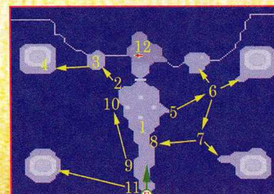
Sumpfland:
Erledigt die Kobolde und reißt die Mauer nieder. Dahinter wartet ein Kobold-Magier – räumt ihn aus dem Weg. Um zum Ausgang zu gelangen geht Ihr entweder über den Landweg (2), oder springt über die eingestürzte Brücke (3). Erledigt Ihr die Ritter, um das Tor zu öffnen.



Der Wald:
Wer kein unrühmliches Ende finden will, sollte bei Punkt 1 stehenbleiben und seine Recken trainieren. Fällt ein Kamerad, geht Ihr schnell zurück ins Sumpfland. Die baufällige Brücke (2) überquert Ihr, indem Ihr über die schrägen Teile springt. Die Holzfällerhütte beherbergt zwei Truhen: In einer findet Ihr den „Faßstechspiel Dolch"; um an die zweite Truhe zu kommen rückt Ihr die Kiste vor die Truhe. Mit dem Kellerschlüssel öffnet Ihr die Bodenklappe. Unten wartet ein Speicherpunkt sowie weitere Schatzkisten mit dem Schlüssel zum Holzschlagplatz. Wenn Ihr die Faßstechtruhe aufschließen wollt, kommt Ihr nur mit Teamwork weiter: Ein Spieler springt in das Faß – erwischt der andere den richtigen Schlitz, wird der Kämpfer im Faß nach oben katapultiert. So gelangt Ihr auf die Steinsäule, an der Ihr den Schlüssel blinken seht. Am Waldrand (4) entdeckt Ihr einen versteckten Durchgang zu einer Blockhütte (Schatztruhe). Das Tor (5) öffnet Ihr mit dem Schlüssel aus dem Keller.



Der Holzschlagplatz:
Sprecht mit dem verwundeten Holzfäller (1). Um den Schlagplatz sind vier Tempel mit jeweils einer Kiste verteilt. Wählt den Waldläufer als Anführer, um die geheimen Gänge durch das Unterholz zu entdecken. Macht Euch auf harte Kämpfe gegen Bären gefaßt. Nachdem das Bärenmonster (12) besiegt ist, erhaltet Ihr den Beutel des Holzfällers mit der Wundsalbe und dem



Schlüssel zur letzten Truhe in der Hütte. Geht zurück zum verwundeten Waldarbeiter, gebt ihm die Salbe und wandert zurück in den Keller der Hütte. Dort schnappt Ihr Euch die Steintafel.

Zurück im Gasthaus:
Sprecht mit dem Gelehrten im Erdgeschoß, der näheres über die Steintafel weiß. Plaudert danach mit dem Wirt, er erzählt Euch von einer verlassenen Mine, dem alten Turm, dem Schloß des Unsterblichen und dem Labyrinth der Toten. Der Bruder des Gelehrten im ersten Stock identifiziert Eure Beute.

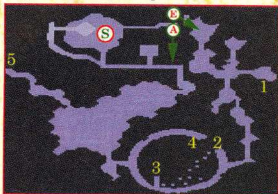
Die verlassene Mine:
Um unbeschadet zur Truhe (1) zu gelangen, benötigt Ihr eine Fee in Eurer Party (nur Mut: auch jeder andere Held erreicht die Kiste, nimmt aber etwas Schaden). Den Steinschlag (2) passiert Ihr sicher, indem Ihr zwischen den Felsbrocken hindurch in die Luft springt. Laßt die Helden dabei möglichst nah beieinander. Andernfalls laufen sie Euch blind nach und nehmen Schaden. Achtung: Die Holzbrücke (3) besteht aus morschen Brettern, die unter Euch zusammenbrechen.



Die verlassene Mine 2:
Nur ein Zwerg zerschmettert die Steinplatte auf dem Brunnen (1). Haltet Euch rechts, der Gang nach Norden ist stockdunkel. In der Truhe (2) findet Ihr ein Medaillon. Holt Euch bei die Flasche (3) und füllt sie mit Leuchtkristallen (4). Damit die Kristalle Licht abstrahlen füllt Ihr bei Punkt 5 Wasser in die Flasche – hat ein Zwerg den Brunnen geöffnet, sprudelt auch dort Wasser heraus. Jetzt dürft Ihr den finsteren Gang (1) betreten. Plündert die Schatzkiste (5), springt über die schwebenden Plattformen und öffnet bei Punkt 6 und 7 die Truhen.



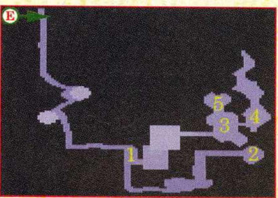
Die verlassene Mine 3:
In der verlassenen Arbeiter-Stube steht eine Truhe (1). Um die schwarze Kiste (4) zu öffnen, müßt Ihr zu zweit vorgehen: Ein Spieler drückt den Hebel (2) nach unten während der andere den Schlüssel bei Punkt 3 holt und mit dem Floß zur Brücke treibt. Fällt der Schlüssel in's Wasser verlaßt den Raum, kehrt Ihr zurück, liegt der Schlüssel wieder auf dem Steg. Das Tor (5) bleibt aber durch eine magische Barriere versperrt.



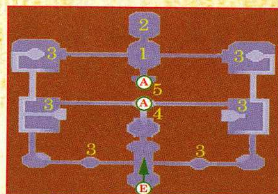
Die verlassene Mine 4:
Mit den schwebenden Plattformen pendelt Ihr entlang der Pfeile über die Inseln. Auf der magischen Plattform (1) werden Eure Wunden geheilt, bei (2) und (3) leert Ihr die Schatzkisten. Ein fliegender Stein bringt Euch bei Punkt 4 über den unterirdischen See. Bei 5 hüpft Ihr in den Lift, der Euch zum Ausgang nach unten trägt.



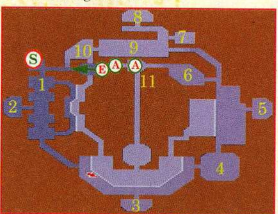
Die verlassene Mine 5:
An den Punkten 1 und 2 angelangt plündert Ihr die Schatztruhen, bevor Ihr dem Drachenbaby (3) den ersten Edelstein für die Gesteinstafel abnehmt. Das Energietor (4) versperrt Euch derzeit den Weg. Mit der Gondel bei Punkt 5 kommt Ihr zurück in den ersten Level.



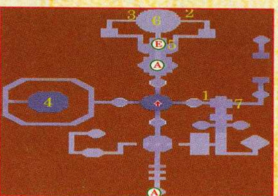
Der alte Turm - Erdgeschoss:
Erledigt Ihr alle Kobolde (1), damit sich die Türen öffnen. Im hinteren Raum (2) dreht Ihr an den beiden Rädern und die Fenster gehen auf. Schiebt die Kristalle (3) in die einfallenden Lichtstrahlen, damit sich die magischen Barrieren auflösen. Benutzt den Teleporter in der Eingangshalle (4), um in den ersten Stock zu gelangen. Hinter dem zweiten Teleporter (5) seht Ihr lediglich eine versperrte Türe, die Ihr von hier aus nicht öffnen könnt.



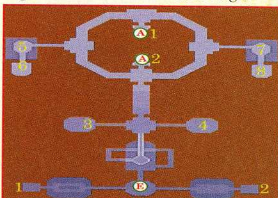
Der alte Turm - 1. Stockwerk:
Lauft durch die schwingenden Beile. Damit der letzte Charakter nicht verletzt wird springt Ihr zwischen den Klingen auf der Stelle in die Höhe, um die Gruppe an einem Punkt zu sammeln. In der westlichen Kammer (2) legt Ihr den Hebel um. Bevor Ihr durch den Raum 4 geht, heilt Ihr alle Eure Helden – der Ausgang öffnet sich erst, wenn alle Gegner erledigt sind. In der östlichen Nische (5) legt Ihr den nächsten Schalter um. Laßt Euch die beiden Truhen (6) nicht entgehen! Wollt Ihr durch die westliche Tür weiter, benötigt Ihr einen Dieb, der das Schloß knackt. So kommt Ihr direkt zum Teleporter in die zweite Etage. Auch Raum 7 kann nur ein Dieb öffnen: Eine Schatzkiste wartet auf Euch. In der nördlichen Nische (8) legt Ihr den dritten Schalter um. Vorsicht ist in der Halle (9) geboten, da Euer Weg von Flammengeschossen versperrt wird. Im dahinterliegenden Raum legt Ihr den vierten Hebel um – zwei Türen öffnen sich. Nachdem alle vier Hebel (10) betätigt wurden ist der Weg über die Zugbrücke frei, speichert aber vorher Euren Spielstand indem Ihr durch die zweite Tür zum Eingangsteleporter zurückgeht. Achtung: Verlaßt Ihr Euch auf den Dieb und nehmt die Abkürzung über Punkt 6 zum Teleporter in den zweiten Stock, verpaßt Ihr bei Markierung 11 den Absturz in das zweite Untergeschoss.



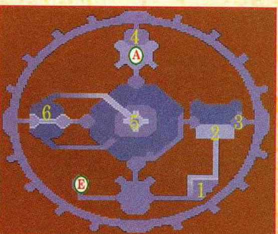
Der alte Turm 2. Untergeschoss:
Nach der unsanften Ankunft haltet Ihr Euch südlich und laßt Euch in das erste Untergeschoss teleportieren. Bei Punkt 4 erfahrt Ihr mehr über die Vergangenheit Foresias. Der Zugang zum nördlichen runden Raum bleibt versperrt, bis Ihr Euch vom zweiten Stockwerk zu Markierung E5 teleportieren laßt. Ihr werdet dann mit einem unfreundlichen Dunkelelfen konfrontiert (6), habt Ihr ihn besiegt öffnet sich bei Punkt 1 die Türe. Das Tor bei Markierung 7 knackt der Dieb, dahinter findet Ihr eine Truhe. Den Teleporter in das dritte Stockwerk könnt Ihr vorerst sparen, der Weg dahinter ist versperrt.



Der alte Turm 1. Untergeschoss:
Nach der Ankunft holt Ihr Euch aus den Räumen (1 und 2) den roten und den blauen Schlüssel. Die Türe zur Truhe bei Punkt 3 kann nur ein Dieb öffnen, im Raum 4 bekommt Ihr eine Komplett-Heilung. Mit dem roten Schlüssel öffnet Ihr bei die Tür (5) und berührt dahinter den roten Kristall (6). Ebenso verfahrt Ihr bei Punkt 7 und 8 mit dem blauen Kristall. Jetzt öffnen sich die Türen zu den Ausgängen: A1 führt in das Erdgeschoss, bei A2 geht's weiter im ersten Stock, von dort begebt Ihr Euch in die zweiten Etage.



Der alte Turm - 2. Stockwerk:
Folgt dem Gang nach Osten, bei Punkt 1 werden Eure Helden geheilt. Steigt die Treppe nach oben zu Markierung 2. Geht vorsichtig zum Rand des Balkons, bis der Boden unter Euch wegbricht. Springt Ihr schnell zurück! So laßt Ihr den kompletten Rand nach unten stürzen, damit er dort einen Steg über das Giftgas bildet. Springt nach unten und schaltet den Apparat (3) ein. Die Türe öffnet sich, aber alle Teleporter werden abgeschaltet. Lauft auf der Balustrade um den Turm, bis Ihr eine Truhe findet (4). Auf der westlichen Seite geht Ihr wieder nach innen. Bei Punkt 6 springt Ihr nach unten und lauft über den nördlichen Gang zum Kristall (5). Berührt ihn, um die schwebenden Plattformen über das Gas zu aktivieren. Jetzt muß der Apparat bei Markierung 3 wieder abgeschaltet werden, damit die Teleporter wieder funktionieren. Über den Ausgang geht's in das zweite Untergeschoß zum Endkampf mit dem Dunkelelfen – als Belohnung gibt's einen weiteren Kristall.



Die Qual der Wahl:

**Als Heldenquartett hat sich eine Gruppe mit einem Zwerg, einem Elfen und einem Waldläufer bewährt.
Den letzten Platz in der Gruppe sollt Ihr Dungeonspezifisch belegen. An der Holzfällerhütte ist ein Magier sehr hilfreich, der mit einem Gesteinsregen fliegende Gegner leicht erledigt. In der Mine fühlt sich ein Zwerg wohl und kann außerdem den Brunnen öffnen. Um einige verschlossene Türen im Turm zu öffnen, benötigt Ihr einen Dieb in der Gruppe.**

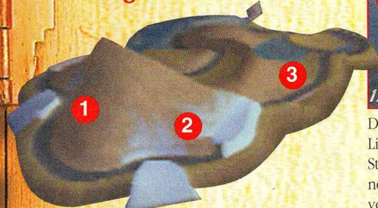
TOP GEAR OVERDRIVE

MIT ALLEN ABKÜRZUNGEN ZUM SIEG

N64 Die Kurse in Kemcos Renn-Granate "Top Gear Overdrive" sind anspruchsvoll und voller Alternativ-Abschnitte. Doch welche Abkürzung lohnt sich wirklich? MAN!AC hat verglichen! *ts*

Allgemeine Tips: Setzt gleich am Start ein Nitro ein, auch nach Zusammenstößen bringt Euch das Turboextra schnell wieder auf Touren. Nehmt auf verschneiten Straßen unterirdische Abkürzungen, hier ist´s schön trocken. Im Wasser und über Eisplatten bringen Euch nur Geländewägen (Typ YD und HM) einen Zeitvorteil, Rennflitzer verlieren hier wertvolle Sekunden. Meidet bei Nachtfahrten knifflige Abkürzungen und bleibt lieber auf geraden Abschnitten.

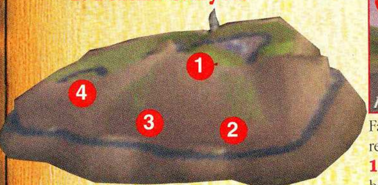
1. Frigid Peaks






Die erste Eishöhle **1** ist durch scharfe Links-Zufahrt, T-Kreuzung auf halber Strecke und gemeiner Ausfahrt knifflig; nehmt sie nur, wenn's schneit. Höhle **2** verläuft gerade und spart Euch mit schnellen Fahrzeugen viel Zeit. Vor der engen Baustellen-Einfahrt **3** bremst Ihr vorher ab und reißt das Steuer herum. Die Mühe lohnt sich, die Abzweigung ist nicht mal halb so lang wie die Hauptstrecke!

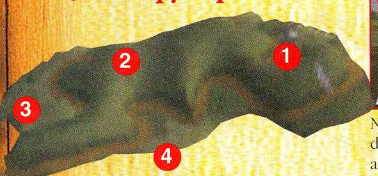
2. Fertile Canyon






Fahrt gleich nach dem Start hinterm Haus rechts rein und brettert geradeaus durch **1**. Beim Schacht Nr. **2** müßt Ihr genau hinschauen, um die Einfahrt zu erkennen. Der Schacht mündet in die kurvige Abkürzung **3**, die auch einen separaten, leicht erreichbaren Eingang hat. Direkt nach der Brücke geht's scharf rechts ins Kornfeld **4**. Ihr müßt scharf bremsen, um hereinzukommen, spart aber kaum Zeit.

3. Swampy Depot






Nur mit einem Geländewagen passiert Ihr das Schiff rechts durchs Wasser **1**, mit anderen Fahrzeugen versackt Ihr fast. Die Einfahrt der Unterführung **2** ist schwer zu sehen, geht schon vor dem Sprung vom Gas. Abkürzung **3** verläuft parallel zur Hauptstrecke, erst mit dem Nadelöhr **4** spart Ihr wieder richtig Zeit. Doch Vorsicht: An den Seiten der durch ein Boot verdeckten Öffnung steht eine Mauer!

4. Down Town






Gleich nach dem Start kommt Ihr an eine Kreuzung **1**. Schnelle Fahrzeuge fahren links, langsamere biegen rechts ab. Die Überführung **2** erreicht Ihr nur, wenn Ihr beim Sprung davor nacht rechts zielt oder vorher vom Gas geht. Vorsicht: Am Ende der Überführung **(Bild rechts)** geht´s geradeaus in die Mauer, also deutlich vorher bremsen und dann scharf nach rechts lenken.

5. Sandy Beaches






Saust nicht zu schnell in den Geheimgang **1** hinter dem Wasserfall, sonst kracht Ihr an die Decke und verliert wertvolle Zeit. Nach dem Ausgang fahrt Ihr bis zum Ziel weiter am Strand entlang oder biegt wieder links auf die Hauptstrecke **(Bild Mitte)**. An gleicher Stelle kommt Ihr auch vom Asphalt auf den Strand hinunter **(2)**.

LAST RESORT

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS TOMB RAIDER 3

EFFEKT	CODE
Speicherkr.	8009720A 0063
Kleine Medi	80097208 0063
Große Medi	80097206 0063
Fackeln	80097204 0063
Luft	80098E4E 0708
Sprint	80098F28 0078
Energie:	
Indien	80096478 03E7
	801D2FC2 03E7
	801DB47E 03E7
	801D3C32 03E7
	8017B756 03E7
Südseeinseln	801D6E86 03E7
	801DC786 03E7
	801DABA2 03E7
	8018E0FA 03E7
Nevada	801D659E 03E7
	801DF93E 03E7
	801DF66A 03E7
London	801E1F8A 03E7
	801D69BA 03E7
	801E2662 03E7
	8019276A 03E7
Antarktis	801D980E 03E7
	801DCB4A 03E7
	801D89DA 03E7
	801A5B32 03E7
Villa	801B9076 03E7
Munition:	
Gewehr	80098F10 0A90
Uzi	80098F0C 1388

PS O.D.T.

EFFEKT	CODE
Leben/Energie	800A9F68 0063
Munition:	
Blau	800AA0F2 0063
Gelb	800AA0FA 0063
Grün	800AA102 0063
Grau	800AA10A 0063

PS SPYRO THE DRAGON

EFFEKT	CODE
Leben	8007C100 000F
Energie	8007F54C 0003
Schlüssel	8007C104 0001
14000 Juwelen	8007C130 36B0
Alle Drachen	8007C01C 0050
Alle Eier	8007C0E4 000C
Fluglevel:	
Unendl. Zeit	8007C110 0A00
Alle Objekte	8007EFC0 0008
	8007EFC4 0008
	8007EFC8 0008
	8007EFCC 0008

PS TEST DRIVE 5

EFFEKT	CODE
Immer erster	800A172A 0000
Pitbull Cup	300A6A70 0001
Masters Cup	300A6A71 0001
Ultimate Cup	300A6A72 0001
Challenge Cup	800A6A6E 0100
Cop Chase	300A6A73 0001

N64 BIO FREAKS

EFFEKT	CODE
Energie P1	811507FA 6400
Schilde P1	811507FE 6400
Schilde an P1	8015080A 0022
Jet Pack P1	80150802 3200
Smoketrail P1	80150804 0001
Energie P2	81152E76 6400
Schilde P2	81152E7A 6400
Jet Pack P2	81152E7E 3200
Schilde an P2	80152E86 0022

N64 MISSION IMPOSSIBLE

EFFEKT	CODE
Energie	810864C2 FFFF
Munition	800A90A7 00FF
	800A90B7 00FF
	800A90C7 00FF
	800A90D7 00FF
	800A90E7 00FF
	800A90F7 00FF
Turbo Modus	80089BD8 0001
Debug Modus	80089B00 0001
Uzi/Munition	800A90C5 0002
	800A90C7 00FF
Max. 1 Code:	
Großer Kopf	800894B1 0001
Riesiger Kopf	800894B1 0002
Große Hände	800894B1 0003
Große Füße	800894B1 0004
Hände/Fuße	800894B1 0005
Winz-Modus	800894B1 0006
Zwerg-Modus	800894B1 0007

Unser

Profitip gibt Euch die Chance, Lösungshilfen, Levelkarten und Item-Listen unter's Volk zu bringen. Dabei gilt auch hier das Sprichwort "In der Kürze liegt die Würze": Ellenlange Lösungswege haben verständlicherweise auf einer halben Seite keinen Platz. Auch unvollständige Tabellen oder Karten werden wir in dieser Rubrik nicht veröffentlichen.



XG 2



Probe hält eine stolze Acclaim-Tradition aufrecht: Auch beim futuristischen Hochtempo-Rennspiel "XG 2" wurden eine Reihe nützlicher Cheats versteckt. MAN!AC zeigt Euch, welche Gags sich die Programmierer diesmal ausgedacht haben.

Für Neugierige, die sich die Superbikes nicht alle mühsam in den knochenharten Extreme-Wettbewerben herausfahren wollen, hier noch zwei Passwörter: Mit den Codes **868QCMH3H9HT** oder **55HZ1MH3H9H1** schaltet Ihr im Handumdrehen die extremsten Bikes – Wasp und Venom – frei. *us*

CODE	BEMERKUNG
FLICK	Die Grafik bekommt einen Tempo-Effekt verpaßt: Ihr fahrt so schnell, daß alles verwischt.
SPYEYE	Betrachtet das Rennen aus der Vogelperspektive wie bei "Micro Machines"
SPIRAL	Die Kamera dreht sich dauernd
XXX	Das Rennen bekommt einen kräftigen Temposchub
NEUTRON	Die Rennstrecke wird im Stil des Kultfilms "Tron" dargestellt.
PIXIE	So hätte "XG 2" auf der Playstation ausgesehen: Das Antialiasing wird ausgeschaltet
NITROID	Unendlich Nitros
XCHARGE	Unendlich Schilde und Laser
MISTAKE	Unendlich Waffen
2064	"Wipeout"-Hommage: Eure Flitzer werden zu wendigen Antigrav-Gleitern
LINEAR	Die Grafik besteht nur noch aus Gittermodellen



So aktiviert Ihr die Extras: Erspielt im Arcade-Modus einen Highscore, damit die Namenseingabe folgt. Dort gebt Ihr den gewünschten Cheat ein (Ihr hört ein "Extreme!") oder schaltet ihn durch erneute Eingabe wieder ab.



"XG 2"-Grafikgags (von links): Gittergrafik (LINEAR), Vogelperspektive (SPYEYE), sowie "Tron"- und "Wipeout"-Hommage (NEUTRON, 2064).

NEXTTIME 3 99



MAN!AC

Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

MAN!ACs im "Future Shock": Auf knapp zehn Seiten untersuchten wir die Marktchancen von 3DO, CDI, Amiga CD 32 und Jaguar angesichts der kommenden "Next Generation"-Favoriten Saturn, Sony PS-X und Nintendos "Project Reality". Axel Bialke, Chef von Hudson Soft, traf im Interview den Nagel auf den Kopf und nahm den Erfolg von Sony vorweg: "Die Hersteller werden nicht umhinkönnen, andere Käuferschichten als die Kids zwischen 7 und 15 gezielt anzusprechen" – Bingo! Früh dran waren wir auch bei Argonauts Jez San, der uns "Creature Shock" vorstellte – Jahre später erschien das enttäuschende Render-Actionspiel. Highlights im Testteil waren "Eternal Champions" und "Dragons Fury" (MD) sowie Yoshi's Cookie (SN).

Peter Zetterberg
(Managing Director von UDS, Schweden)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Metal Gear Solid (Konami, 1998)
"Weil das für mich eine einzigartige Erfahrung ist: Der schier unglaubliche Aufwand für diesen Titel schlägt sich in einer entsprechend intensiven Spielerfahrung nieder – das muß ich noch einmal erleben!"

2. Wipeout (Psygnosis, 1995)
"Ich erinnere mich noch gut, als ich das erste Mal auf der Playstation 'Wipeout' gespielt habe: Ich war überwältigt von der Steuerung und der superflüssigen Grafik. Von dieser Minute an war ich von der Playstation überzeugt."

3. Colin McRae Rally (Codemasters, 1998)
"Bei der Entwicklung unseres eigenen Spiels 'No Fear Downhill Mountainbiking' bekam ich noch mehr Respekt vor den Entwicklern – es ist wahnsinnig schwierig, eine nachvollziehbare Physik zu simulieren, die so viel Fahrspaß vermittelt."

erscheint am 3. Februar



Das neue Jahr beginnt mit einem Paukenschlag: Sega schickt sein Maskottchen in das langerwartete **Sonic Adventure** (links), während mit **Incoming** (unten) die erste PC-Portierung auf dem Dreamcast loslegt. Für Playstation und Nintendo 64 macht sich der **Shadowman** bereit – wir sprechen mit den Entwicklern in London über Konzept und Technik-Details der Comic-Umsetzung. Mit Activisions **Tai Fu** und **Akuji the Heartless** erwarten wir zwei herausragende Action-Abenteuer – können die beiden Fantasy-Helden ein Prädikat abstauben? Star bei den PAL-Tests wird ohne Frage **Metal Gear Solid** – wie cool spricht Snake auf deutsch, wie breit sind die PAL-Balken und wie hoch fällt die MAN!AC-Wertung aus? Freut Euch auf den Spiele-Frühling '99!





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Zelda 64 Nintendo	Action-Adventure erschienen
2	Virtua Fighter 3tb Sega	Beat'em-Up Herbst
3	Popologue Sony	Rollenspiel nicht geplant
4	Libero Grande Namco	Sport erschienen
5	DraQuest Monsters Enix	Rollenspiel nicht geplant
6	Exodus Guilty Imadio	Rollenspiel nicht geplant
7	Fighting Illusions 98 Enix	Beat'em-Up nicht geplant
8	Eurasia Express Enix	Adventure nicht geplant
9	Simple Serie: Mahjong Culture Publ.	Brettspiel nicht geplant
10	Legend of Legaia Sony	Action-Adventure nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Das Actionspiel "Uprising X" wird von Hersteller 3DO auf makabere Art beworben: Nach dem "Absetzen & Vernichten" soll sich der virtuelle Kriegsheld nicht über einem kühlen Bier, sondern über den abgekühlten Resten der Opfer entspannen...







10/10



MEGA FUN
GOLD GAME



N-ZONE HIT



VIDEO GAMES
Classic





UNABHÄNGIGES
TOTAL!
Genial
GÜTESIEGEL



NINTENDO64



PC
CD



Acclaim